31 Programas Inéditos

ADOPTE UM ANIMAL VIRTUAL





MUNDO DO CD-ROM®

Informática Prática e Descomplicada

Negócios no PC



1 Estampe t-shirts e ganhe $$$. É muito fácil!

2 Experimente o novo programa da Microsoft que faz do seu PC uma pequena gráfica

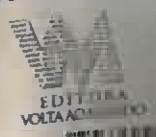
Invista no futuro

Deixe a Turma da Mónica ensinar informática às suas crianças



Horóscopo'98

Descubra os melhores dias para o amor, negócios...



Ano 2 Nº 17
Março 98
950$00



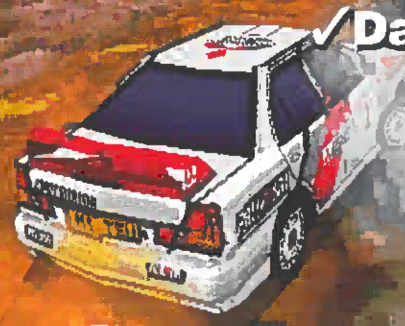


VELOCIDADE MÁXIMA

4 jogos de corridas para as suas horas de lazer

- ✓Rally Championship
- ✓Test Drive 4
- ✓Daytona USA
- ✓Manx TT





Mozart
Componha e imprima as suas partituras musicais



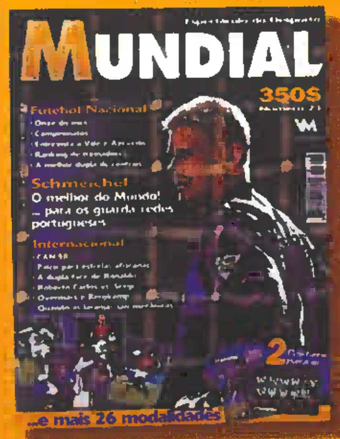
PROJECTE COM FACILIDADE JARDINS EM 3D, SIMULANDO ATÉ O PASSAR DOS ANOS

EDITORA

A Revista Mundial deu o pontapé de saída para uma nova época. A partir de agora, além de outros temas, o prato forte da Mundial vai ser o futebol. 90 páginas da revista são inteiramente dedicadas ao desporto rei. Com a Nova Mundial você vai poder reviver minuto a minuto os grandes acontecimentos do futebol nacional e internacional. A informação mais actual, as histórias e os jogos, estarão nas bancas mensalmente e agora por apenas 350$00. Não perca a nova Mundial.

VÁ À BOLA COM A NOVA MUNDIAL.

MUITO MAIS FUTEBOL POR APENAS 350$



BATES





Directores:
Aydano Roriz
Abilio P. Cunha

Director:
Paulo Ferreira

MUNDO DO CD-ROM
Informática Prática e Descomplicada

MARÇO 98

Editor e Director Responsável
Aydano Roriz

Redacção
Director de Redacção: Roberto Araújo
Editora Assistente: Silvana Altafini
Jornalista Responsável: Roberto Araújo MTb. 10.766
Chefe de Arte: Jefferson Silva
Consultor de Informática: Luiz Mazzaferro Júnior

Colaboraram nesta edição
Luiz António Siqueira Neto, Carlos Augusto de Moura, Alberto Dinis e Paulo Caeiro

Produção do CD-ROM
Europa Multimedia
Rua MMDC, 121
Telefone: (00.55.11) 816 67 67 / (00.55.11) 832 73 17
Fax: (00.55.11) 867 85 83
CEP: 05510-021 - São Paulo, SP - Brasil

Director Operacional
Abilio Cunha

Publicidade
Luis Ferreira (Director)
Helena Ponte (Coordenadora)
Cláudia Martins (Secretária)
Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º – 1600 LISBOA
Telefone: (01) 721 03 96 / Fax: (01) 727 23 95
Delegação Norte
Virgina Silva (Directora de Contas)
Rua Júlio Dinis, 204, Piso 3, Sala 315 – 4050 PORTO
Telefone: (02) 606 96 11/2 / Fax: (02) 609 95 60

Produção
António José Carvalho (Director)
Juvenal Carvalho e João Paulo Pires

Marketing
Ana Barbado
Sofia Campos

Atendimento ao Assinante das 9 às 13h
Telefone: (01) 721 03 98 / Fax: (01) 727 36 89
Contacto: Rita Cerdeira

Suporte Técnico
Telefone: (01) 721 03 94 / Fax: (01) 727 23 32

Endereços Electrónicos
Redacção: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*
Suporte técnico: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*

Propriedade
Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA
Mundo do CD-ROM e a Revista do CD-ROM são marcas registadas da Editora Europa Ltda.
(ISSN-0104-8732)

Sede, Serviços Administrativos, Redacção e Publicidade
Rua Carlos de Oliveira, 3 2º – 1600 LISBOA
Telefone: 351.1.721 03 90 / Fax: 351.1.721 23 32

Pré-Impressão
VJ – Fotocomposição

Distribuição
VASP, Lda.

Mundo do CD-ROM é uma publicação mensal da Volta ao Mundo – Editora de Publicações, SA.
O CD-ROM é parte integrante desta edição, não podendo ser vendido separadamente. A Editora Europa e a Editora Volta ao Mundo não se responsabilizam pelo conteúdo dos anúncios de terceiros.

Depósito legal: nº 104056/96
Registado no Instituto de Comunicação Social n.º 120599 de 23 de Janeiro de 1997



Tiragem: 30.000 exemplares

Ao leitor

O que há em comum entre estampar uma T-shirt e a luta pela libertação de Timor Leste? Só acredite se quiser, mas é ele mesmo, o seu computador. O seu PC pode possibilitar, se for essa a sua vontade, imprimir e depois estampar qualquer coisa em T-shirts. Desde a foto do seu filho, à divulgação de um evento que estiver a organizar. E esta mesma máquina maluca, com a ajuda da Internet, pode possibilitar-lhe a participação política na defesa de uma causa como a libertação de Timor, um pequeno país do outro lado do Mundo, onde, como todos sabemos, o sofrimento do seu povo é enorme e onde também se fala português.
Estes dois assuntos estão nesta edição. Como sempre, o nosso compromisso é procurar incessantemente ajudar a descobrir novas formas de usar melhor o seu computador. Sem programas, você não consegue fazer nada. Portanto, para fazer o nosso CD-ROM, "corremos atrás" das melhores e mais recentes versões de aplicativos, entretenimento, e não hesitámos sequer em "pedir ajuda" à Turma da Mónica, para facilitar às suas crianças a aprendizagem sobre a utilização do computador.
Lutamos para cumprir bem esta nossa missão de sermos a revista que ajuda toda a família a usar melhor o PC. Nas suas múltiplas e fascinantes possibilidades.

Roberto Araújo
Director de Redacção

SUMÁRIO Nº 17

Em caso de dúvida, contacte-nos.

Suporte técnico:

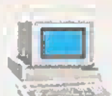
Telefone: (01) 721 03 94 (10 às 12 horas, dias úteis)

Para entrar em contacto


(01) 721 03 90


Rua Carlos de Oliveira, 3 - 2º
1600 LISBOA


Fax (01) 727 36 89


Endereços Electrónicos:
Redacção: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*
Suporte Técnico: *voltaaomundo@mail.telepac.pt*

Upgrade

Para perceber melhor

o que está a acontecer

DVD-ROM em Portugal

Demorou, mas agora parece que veio para ficar. A *Creative Labs*, produtora do famoso *kit* multimédia *Sound Blaster*, já lançou em Portugal a segunda geração das *drives* de DVD-ROM. Estes leitores de DVD vêm incluídos no *kit* multimédia *PC-DVD Encore Dxr2* que, além da *drive*, traz também uma placa para converter imagens. Com este equipamento, pode-se utilizar discos de *DVD-ROM*, *DVD-Vídeo*, *CD-ROM*, *CD-ROM* de áudio e *CD-R*. A placa que acompanha este *kit* permite ver, numa televisão, vídeos em *DVD*, com uma qualidade realmente sensacional.

Uma novidade no equipamento é que ele permite trocar cinco vezes o código de zona, o que causa menos dores de cabeça com a oferta de títulos disponíveis. No entanto, em Portugal, por agora, o mercado de títulos em *DVD* ainda é muito incipiente. Mas os produtores estão optimistas em relação à sua expansão e chegam mesmo a afirmar que, se tudo correr bem, até ao ano 2000, o DVD poderá ter ultrapassado o *CD-ROM* em número de vendas.

Em Portugal, o *kit* multimédia *PC-DVD Encore Dxr2* custa cerca de 82 000$00 e é distribuído pela *Solbi*. Para mais informações, ligue para (01) 424 95 00.

DVD: com o mesmo tamanho que um *CD*, o *DVD* consegue gravar até 20 vezes mais informações que o *CD*, chegando até 17 *gigabytes* (cerca de 17 000 *megabytes*). Com essa capacidade toda, é possível gravar filmes inteiros em mais de um idioma, ou então, jogos que trazem várias sequências de vídeos com alta qualidade gráfica e sonora.

Código de zona: esta foi a forma encontrada pelas empresas de cinema para evitar a pirataria dos filmes. O mundo foi dividido em seis zonas. Em cada uma, só pode ver-se filmes aí produzidos. Portugal ficou na zona 2 e os EUA (onde, certamente, tudo acontecerá primeiro nesta área) na zona 1.



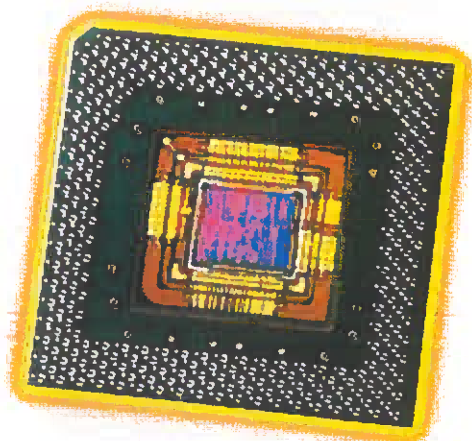
BLADE RUNNER VIRA JOGO

Um dos mais famosos *cult movies* que já existiram, acaba de tornar-se jogo. O filme chama-se *Blade Runner*, é dirigido por Ridley Scott e tem como estrela principal Harrison Ford. Mesmo depois de 15 anos após o seu lançamento, o filme continua a fascinar as pessoas pela sua visão futurista e sombria de uma cidade como Los Angeles, no próximo século.



O jogo, produzido pela *Westwood* (famosa pelos jogos *Kyrandia* e *Command & Conquer*), não é uma reprodução da história do filme, mas uma aventura que decorre na mesma época. A missão é apanhar delinquentes, como no filme, mas o herói é Ray McCoy, um detective com missões diferentes das do filme original. Além disso, o jogo tem um sistema de inteligência artificial sofisticado, que atribui vontade própria e movimentos livres às mais de 70 personagens que participam no jogo.

Blade Runner traz quatro *CDs* e custa 9 990$00. Em Portugal, é distribuído pela *Ecogames*, telefone (056) 830 62 00.



Nova geração de processadores

A *Intel* já começou a desenvolver a sua linha de processadores para 1998. Os novos *chips* do *Pentium II* devem atingir a velocidade de 450 *MHZ*. Coitados dos *Pentium* actuais, que, rapidamente, irão tornar-se sucata!

CORELDRAW! 8

A nova versão do *CorelDRAW!8*, o programa gráfico da *Corel* (um dos melhores do mercado), está a chegar às lojas americanas e traz uma série de inovações. A maior delas é o interface. O ponto forte, e que foi muito explorado nesta versão, é a possibilidade de o utilizador poder personalizar ao máximo o ambiente de trabalho. É possível alterar tudo: desde a função de cada comando até à sua localização no ecrã.

Outra novidade são os *Workspaces*. Cada utilizador pode ter uma preferência diferente e, ao entrar no programa, carregar as suas configurações.

O pacote de programas é generoso e traz um grande conjunto de ferramentas, entre elas, programas de *3D*, texturas, capturador de ecrãs, etc. Além disso, existe suporte para *Internet*, e quase todos os programas já vêm preparados para trabalhar no padrão da rede. Nos Estados Unidos, o pacote do *CorelDRAW!8* custa cerca de 120 contos. Dentro em breve, haverá uma versão em português.





Municípios Portugueses na Internet

Algumas autarquias locais têm vindo a acompanhar o fantástico desenvolvimento tecnológico e, nesse sentido, já possuem uma página na *Internet*, a maior rede de informação do Mundo. Até ao momento, 44 câmaras municipais portuguesas, de Norte a Sul do país, têm um *site* no qual disponibilizam a todos os cibernautas informações sobre a autarquia local. Regra geral, cada página tem um mapa da cidade, várias fotografias, e uma agenda dos eventos culturais mais importantes.
Os *sites* mais elaborados possuem ainda uma mensagem do Presidente da autarquia e um espaço de diálogo destinado a todos os munícipes que queiram falar com o seu edil, via *e-mail*.

Endereços das principais cidades

Aveiro
http://www.ua.pt/cmaveiro

Bragança
http://www.bragancanet.pt/st-maria

Coimbra
http://coimbranet.ciberbit.pt/cmindex.htm

Évora
http://www.puug.pt/Cmevora

Guarda
http://www.domdigital.pt/cm-guarda

Guimarães
http://www.cm-guimaraes.pt

Lisboa
http://www.cm-lisboa.pt

Portimão
http://www.cm-portimao.pt

Porto
http://alf.fe.up.pt/cmp/

Santarém
http://www.cm-santarem.pt

Vila Real
http://www.cm-vilareal.pt





Carmageddon gera polémica

A polémica está instalada em torno do jogo *Carmageddon*. Para quem não o conhece, o objectivo principal é atropelar o máximo de peões possível. E atropelar mulheres grávidas e crianças vale ainda mais pontos. Em Inglaterra e Itália o jogo foi proibido, por ser anti-pedagógico. Posteriormente, voltou às bancas mas com uma nova versão, na qual os humanos foram substituídos por zombies, para não ferir susceptibilidades.

Mais recentemente, o governo brasileiro, depois de ter meditado sobre o assunto, também proibiu a sua comercialização, alegando que o jogo tem nefastas consequências, visto que incita à violência.

Entre nós, *Carmageddon* pode ser comprado nas boas lojas de informática, sem qualquer problema ou restrição. Quem o distribui é a *Inforjogos* e o seu preço é de 9 150$00.

O mais estranho de tudo isto é que, através da *Internet*, pode-se obter a versão *demo* do jogo. Basta aceder a este endereço: http://www.sci.co.uk

Ganhe $$$ a Estampar T-shirts

É muito fácil. Basta reunir alguns materiais e, usando recursos do próprio Windows, você até poderá fazer criações de moda.

T-shirts com a foto do seu filho, da namorada, do cão; com o logotipo da sua empresa... Você pode fazer isso tudo. E nem sequer precisa de um programa especial. Basta usar o Paint, *que vem incluído no* Windows 95. *Se a sua impressora for a jacto de tinta, terá apenas de gastar dinheiro com o "transfer", um papel especial, no qual pode imprimir o que quiser, para depois estampar no tecido da* T-shirt. *Ganhar (ou poupar) dinheiro com este trabalho é bastante fácil. Você só precisa de ganhar prática. Sobretudo quando chegar a altura de transferir para o tecido aquilo que imprimiu. Acompanhe esta tarefa e experimente. Até vai poder criar a sua própria moda.*

O material necessário

Antes de começar o serviço, veja se tem todo o material necessário:

✓ Computador com um programa gráfico. Pode ser o *Paintbrush*, do *Windows 3.1*, ou o *Paint*, do *Windows 95;*
✓ Impressora a jacto de tinta ou térmica (não pode ser matricial ou a laser) a funcionar correctamente e com o cartucho em bom estado;
✓ Papel especial para *transfer* (pode ser de qualquer marca);
✓ Um ferro de passar a roupa;
✓ Uma *T-shirt* e alguns bocados de pano para poder treinar o serviço.

A título de comparação, usamos três modelos de impressoras diferentes. As impressoras a jacto de tinta utilizadas foram a *Lexmark 2050 JetPrinter* e a *HP 690C*. A primeira custa 45 900$00 enquanto a segunda fica por 49 500$00. A impressora térmica usada foi a *Printiva 700C*, da *Citizen*, que custa cerca de 107 contos. No caso do papel especial, também foram utilizadas três marcas diferentes.

Para as impressoras a jacto de tinta, usamos os papéis especiais vendidos pela própria *HP* e também pela *Lexmark*, e para a térmica compramos o papel correspondente (da marca *Powertrans*). Geralmente, os papéis são vendidos em embalagens de 10 folhas e custam cerca de 3 000$00. Não se esqueça que para fazer este serviço, pode usar qualquer modelo de impressora a jacto de tinta ou térmica. Basta comprar o papel correspondente ao seu tipo de impressora. Não se preocupe, se o papel for de uma marca e a impressora de outra. No entanto, em Portugal, é muito difícil encontrar papel para a impressora térmica.

O ferro de passar pode ser de um modelo doméstico simples. Quanto à *T-shirt*, optámos por usar uma de cor branca, da *Hering*, que custou 850$00.

Nas primeiras vezes, faça um teste com retalhos de pano (devem ocorrer algumas falhas), até ganhar uma certa prática. Mas não se preocupe. Basta apanhar-lhe o jeito para nunca mais cometer erros. Caso tenha um interesse maior por esta actividade, saiba que existem equipamentos profissionais (leia a caixa *Teste e Dicas*), os quais melhoram a qualidade e velocidade de produção.

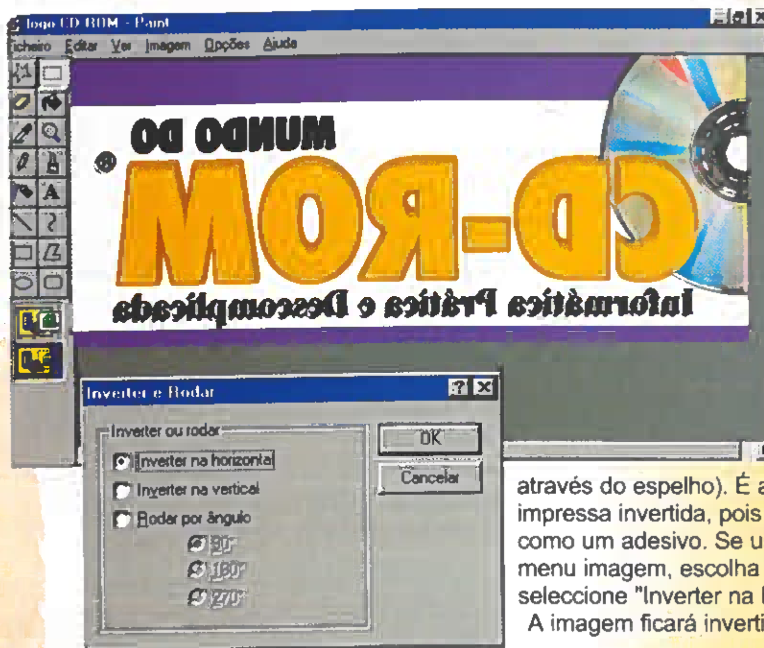
Depois de providenciar tudo, siga os passos que propomos, para produzir a sua própria *T-shirt:* ☞

Se já tem uma impressora a jacto de tinta, só precisa de comprar um papel especial (transfer), para estampar as suas T-shirts.



1 Primeiro, escolha a figura que será estampada na *T-shirt*. Pode escolher uma foto sua, ou, até mesmo, fazer um desenho. Depois, use o *Paint*, que vem com o *Windows 95*, para editar a imagem (se quiser) e imprimi-la. Como exemplo, vamos estampar o logo do *Mundo do CD-ROM*, que você encontra no *CD-ROM*, dentro do directório *Camiseta* (se também o quiser usar).

MUNDO DO CD-ROM®
Informática Prática e Descomplicada



Para imprimir a imagem que será estampada na T-shirt, basta usar o Paint, ***que vem com o*** Windows 95. ***Mas, tenha cuidado, para não usar uma figura maior que o tamanho do papel da impressora, pois, se isso acontecer, o resultado não será muito bom.***

2 Abra o programa *Paint*, vá até "Ficheiro" e seleccione "Abrir". Localize o ficheiro desejado e dê dois cliques sobre ele. A imagem será mostrada no ecrã. Se escolher o logo do *Mundo do CD-ROM*, a figura será mostrada de forma invertida (como se estivéssemos a olhar através do espelho). É assim mesmo, ela deve ser impressa invertida, pois será colocada na *T-shirt* como um adesivo. Se usar outra imagem, clique no menu imagem, escolha "Inverter/Rodar..." e depois seleccione "Inverter na Horizontal". Dê *OK* e pronto. A imagem ficará invertida.



3 A imagem que usamos já está num bom tamanho. Por isso, basta imprimi-la. Uma boa dica é não usar imagens maiores que a folha de impressão (torna-se praticamente impossível "unir" dois bocados). Ponha a folha na impressora com a parte mais lisa e brilhante voltada para o lado onde será impressa a imagem. Clique em "Ficheiro", seleccione "Imprimir" e dê *OK*.

4 Espere pelo final da impressão. Enquanto isso, ligue o ferro e deixe-o aquecer. Recorte a figura e escolha o lugar da *T-Shirt* no qual quer fazer a estampagem. Posicione a *T-shirt* sobre uma superfície dura e plana (uma mesa de madeira, por exemplo). Isso facilita as coisas na hora da aplicação da imagem, o momento mais crítico do trabalho.





5 Coloque a figura virada para baixo na *T-shirt* e passe o ferro quente sobre ela, durante quatro ou cinco minutos. Na altura de soltar o recorte, seja cuidadoso, para não estragar a figura. Vá levantando a folha devagar. Solte-a um bocado e aqueça o resto, antes de continuar a soltar o papel. Se o desenho não tiver sido fixado correctamente, pressione o ferro mais um bocado sobre a folha.





6 Pronto, o serviço está concluído. Agora, só falta usar a *T-shirt* e mostrá-la aos amigos. A estampagem costuma resistir a muitas lavagens, mas, com o tempo, vai perdendo a cor.

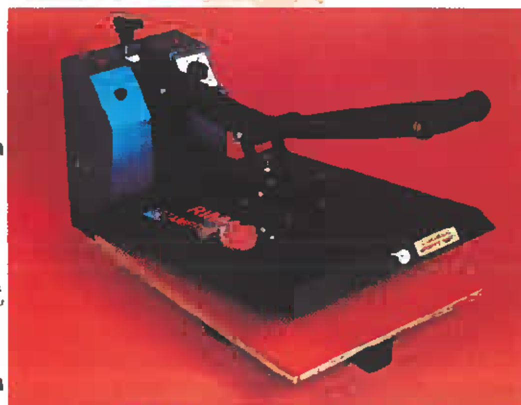
Na altura de passar o transfer para a T-shirt, pressione o ferro quente por todo o desenho, de maneira uniforme, para que ele se fixe por igual.

TESTES E DICAS

Nos nossos testes, a qualidade de impressão foi praticamente a mesma nas três impressoras, independentemente do papel utilizado. Notamos diferenças apenas na altura de aplicar a estampagem na *T-shirt*. O papel da *HP* foi o melhor dos três. A aplicação foi rápida e quase não apresentou defeitos. Já a folha da *Lexmark*, funcionou apenas depois de termos passado o ferro com força sobre a *T-shirt*, para a estampagem ficar uniforme. O papel para a impressora térmica ficou numa situação intermédia.



Para uso profissional, onde a quantidade de estampagens seja muito grande e se pretenda ganhar dinheiro com esta actividade, aconselhamos que considere seriamente a hipótese de comprar uma prensa específica para *transfer*. Normalmente, ela custa cerca de 205 contos, porém, é muito mais prática e os custos de produção tornam-se mais baratos.



Além disso, a estampagem fica uniforme e é feita mais rapidamente.

ONDE ENCONTRAR

Citizen – Década.
Telefone: (01) 472 76 00
HP – Papel e impressora.
Telefone: 0800 206 001
Lexmark – Papel e impressora.
Telefone: (01) 412 61 30



Avançado

A Internet

Além de todas as outras funções, a Internet está a tornar-se também um instrumento de luta política. E das mais variadas causas. Perceba este fenómeno.

Por Luiz Siqueira

A Internet acabou com a distância entre os povos. Agora, qualquer tipo de manifestação, seja política ou ecológica, pode ter participantes de todo o mundo.

Não importa a causa. Você pode lutar pela ecologia, pela libertação de um país, pelo fim da discriminação racial ou sexual... Qualquer que seja a sua posição, a Internet permite a manifestação do seu pensamento. Vou-lhe contar uma história que se passou comigo.

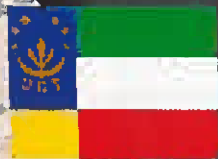
Há dias, recebi um *e-mail*. Era um abaixo assinado, que estava a circular por todo o mundo, em prol da libertação do povo timorense. Confesso que ainda não sabia o suficiente sobre Timor Leste. Mas depois de algumas pesquisas pela *Internet* e em alguns livros de geografia, fiquei a saber que Timor Leste, também conhecido como Timor Oriental, é um pequeno país situado na ilha de Timor, próximo da Indonésia e da Austrália.

A ilha tem cerca de 350 mil habitantes e a sua capital é Dili. Durante a expansão marítimo-comercial da Europa, Timor tornou-se uma colónia portuguesa. Durante o século XIX, depois de batalhas territoriais com a Holanda, a ilha foi dividida em duas, ficando para Portugal a parte oriental, e para a Holanda, a ocidental. Timor Leste ficou sob o domínio português durante muito tempo. Mas os timorenses passaram a desejar a sua independência com maior força a partir de 1974. Vários partidos políticos surgiram e iniciou-se uma discussão com Portugal, para que a região ficasse independente. Durante o processo de independência, o pequeno país entrou numa guerra civil, provocada pela discordância entre os partidos.

Aproveitando o momento de instabilidade, a Indonésia, apoiada pelos Estados Unidos invadiu Timor Leste. E essa invasão estende-se até aos dias de hoje. Pelo meio, muito se disse e escreveu sobre o sofrimento do povo maubere, como todos nós sabemos. A Indonésia praticamente que escravizou o povo timorense, e as notícias mostram que mais de 200 mil pessoas já morreram desde a invasão de 1978. Pelo menos foram estas as informações que obtive dos defensores da independência de Timor.

Como não podia deixar de ser, estou solidário com a situação do país e resolvi assinar a tal lista.







e a Política

Encurtar distâncias

Parei para pensar e percebi que isso é um pequeno exemplo de como a *Internet* está a influenciar a política mundial. Outro caso é o da *GreenPeace*. Hoje, é possível tornar-se activista deste grupo ecológico através da *Internet*. Basta aceder ao *site* da instituição e filiar-se. A partir da própria página, você pode ficar a conhecer as últimas atitudes do grupo em defesa do meio ambiente.



Em Portugal, isso também está a acontecer. Os principais partidos políticos já têm uma página na *Internet*, na qual expõem as suas ideias e convicções e dão conta das principais actividades levadas a cabo.

O facto de não existir nenhum tipo de censura, torna a *Internet* o único meio de comunicação livre de qualquer influência política. Não importa o lugar do mundo em que se está. Qualquer tipo de informação pode ser acedida pela *Internet*, sem nenhuma restrição.

Na minha opinião, o facto mais extraordinário disso tudo, é a integração de povos que a *Internet* está a criar. A globalização, principal fenómeno geopolítico dos anos 80 e 90, está directamente relacionada com a Internet, uma vez que as distâncias agora tornam-se curtíssimas.

Já não há maneira de escapar. Através da grande rede mundial, tendências políticas, religiosas e culturais pertencentes a um país ou cidade, podem tornar-se uma tendência mundial em poucos segundos, e, de repente, mobilizar muitas pessoas.

E há uma grande vantagem. Pela sua interactividade, a *Internet* não permite, nem nunca permitirá, horários políticos obrigatórios, como acontece na TV. Ainda bem que assim é!

Links interessantes

Aqui, pode ver uma relação de alguns *sites* sobre este assunto.

Partidos políticos portugueses

PS - Partido Socialista
http://www.partido-socialista.pt/ps

PSD - Partido Social Democrata
http://www.psd.pt

PCP - Partido Comunista Português
http://www.pcp.pt

PP - Partido Popular
http://www.partido-popular.pt

Movimentos

GreenPeace
http://www.greenpeace.org

Movimento Verde - Página em português sobre movimentos ecológicos de todo o mundo
http://www.omniway.sm/~cbelchior/

UDT - Partido político de Timor Leste
http://www.unitel.net/udttimor/home.html

Página sobre o movimento de libertação de Timor Leste
http://www.freedom.tp

Página dedicada à defesa da homossexualidade
http://www.geocities.com/WestHollywood/9089/parade.html

SOS Racismo - Página desta Associação Portuguesa de luta contra o Racismo.
http://www.terravista.pt/nazare/1064

Como Usar o



Aplicativos, entretenimento, jogos... No CD-ROM deste mês, encontra uma selecção especial de 31 programas para usar e divertir-se. Experimente!



Bons programas é o que não falta no CD-ROM desta edição. Entre eles, destacamos o **Picture It!,** *o novo programa da* Microsoft, *que transforma o seu* PC *numa pequena gráfica. Há também o* **3D Landscape,** *com o qual pode projectar jardins em* 3D *e ainda fazer uma simulação de como ele ficará com o passar dos anos; o* **Horoscope,** *um programa, em português, para saber as previsões deste ano e descobrir quais os melhores dias para os negócios, amor, viagens... Para os compositores de música, colocamos no CD o programa* **Mozart,** *que permite criar e imprimir partituras musicais. Interessante é também o* **PrintStudio da Mónica,** *uma maneira divertida de ensinar informática às crianças.*

Fizemos também uma selecção muito especial de jogos: um fantástico pacote desportivo para todos os gostos. Há desde rali a motociclismo, passando por Stock cars, *basquetebol e golfe. Além de, como é óbvio, jogos de raciocínio e de acção e aventura.*

Não se esqueça do nosso princípio de interactividade: tudo o que está no CD traz explicações na revista. Portanto, o ideal é realizar os seus trabalhos no PC acompanhando sempre o que está escrito aqui na revista.



Para abrir o CD-ROM no Windows 95

O CD-ROM tem auto-reprodução no *Win 95*. Basta colocá-lo na *drive* e esperar alguns momentos. Não é preciso dar nenhum comando. O programa deverá entrar automaticamente. Contudo, dependendo da configuração do seu computador, isso pode não acontecer. No entanto, não se preocupe. Faça assim:

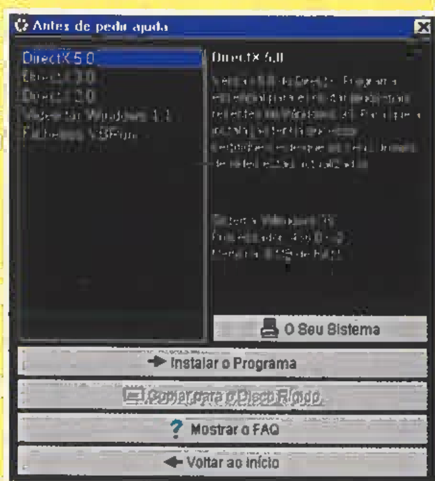
1 - Clique no botão "Iniciar" e escolha "Executar".
2 - Digite então `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu *CD-ROM*. Dê *OK*. O disco deve correr.

Para abrir o CD-ROM no Windows 3.1

1 - Coloque o *CD* na *drive* do CD-ROM.
2 - Na janela do "Gerenciador de programas", clique em "Arquivo" (ou *File*, se o *Windows* for em inglês).
3 - Clique no item "Executar" (*Run*).
4 - Na caixa de diálogos que se abre, digite `D:\CDROM`
ou, no lugar do D, a letra equivalente à *drive* do seu *CD-ROM*. Dê *OK*.
5 - Vai surgir um ecrã da Editora Europa Multimédia e Editora Volta ao Mundo. Em seguida, aparecerá o ecrã principal do *CD*. A partir daí, basta clicar no item que deseja ver.

SEU CD-ROM

ANTES DE PEDIR AJUDA



O botão "Antes de Pedir Ajuda" é um FAQ (*Frequently Asked Questions*, perguntas feitas com muita frequência), no qual encontra respostas para muitos tipos de dúvidas, que foram elaboradas a partir das questões levantadas pelos leitores nas edições anteriores da revista. A partir desta edição, este programa tem uma cara nova. Agora, torna-se mais fácil aceder ao *FAQ*. Para o abrir, basta clicar no botão "Mostrar FAQ".

EXECUTAR OU INSTALAR?

Para facilitar o uso dos programas do CD-ROM usamos os seguintes critérios:

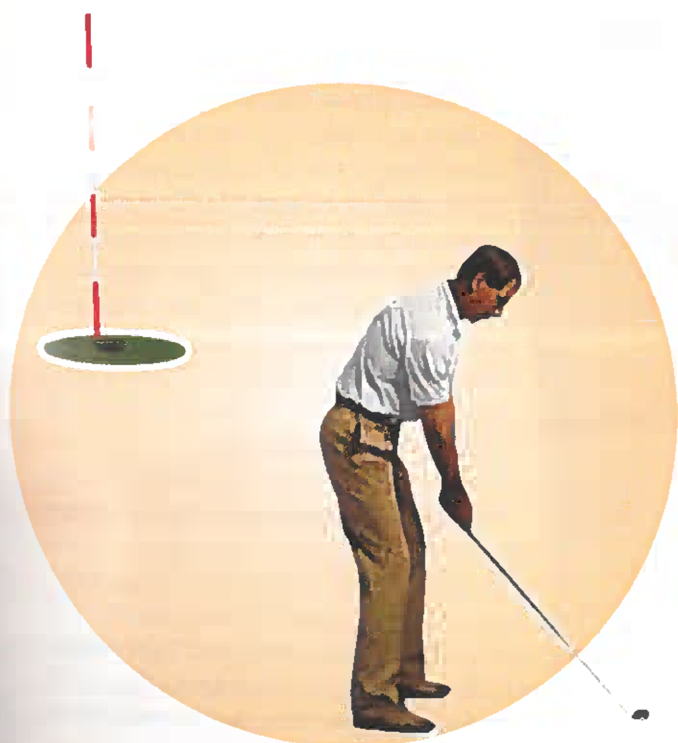
Executar o Programa – indica que o programa pode ser executado directamente do interface.

Instalar o Programa – torna necessária a instalação do programa. Se houver algum problema, consulte a reportagem correspondente.

Copiar para o Disco Rígido – significa que este programa só funciona depois de copiado para o seu computador. Veja as instruções na revista.

O Seu Sistema – cada programa vem acompanhado por uma ficha técnica. Use este botão para ver se o seu computador possui as especificações pedidas pelo programa.

Obs – se todos os botões estiverem acesos, escolha o que pensa ser o mais conveniente.



ATENÇÃO

Todos os programas e ficheiros contidos no CD-ROM são *Freeware, Shareware*, Demos, ou da autoria da Editora Europa. Os *Freeware* são programas de distribuição livre e podem ser copiados à vontade. Os *Shareware* são programas "try before you buy" (experimente antes de comprar), ou seja, podem ser usados durante um certo tempo e, depois, se agradarem, devem ser comprados. Ao fazer isso, o utilizador passa a ser registado e, entre outras vantagens, recebe as actualizações do programa. Veja, no botão "Antes de Pedir Ajuda", como se faz um registo. Já as demos são programas nos quais se pode usar ou jogar apenas algumas fases para se ter uma boa ideia do que é o produto. Se lhe agradarem, deverá adquiri-los nas lojas.

A Ima

Com os recursos do Picture It!, pode criar vários tipos de impressos, como numa pequena gráfica.



O programa traz vários modelos prontos (escolhem-se na opção Projects), que poderá utilizar para fazer calendários, diversos tipos de cartões... Veja aqui como criar o seu calendário para este ano.

SISTEMA MÍNIMO **Windows 95** 486 DX2 com 8 MB de memória RAM
DISTRIBUIDOR MSFT
PRODUTOR Microsoft
TELEFONE (01) 440 92 00
PREÇO SUGERIDO 10 500$00

O Picture It! *traz recursos que justificam o facto da fortuna de Bill Gates (o patrão da* Microsoft*) continuar a crescer. O programa consegue, com um interface muito acessível, fazer cosias que antes só estavam ao alcance de programas poderosos, como o* Photoshop, *por exemplo (cuja* demo, *pode experimentar na edição 13 do* Mundo do CD-ROM*). Só para ter uma ideia, o programa traz recursos que permitem retirar aquele brilho vermelho provocado pelo* flash *das máquina fotográficas. Isto sem contar com o facto de que, com o* Picture It!, *você pode criar calendários, diversos cartões, fazer colagens de fotos, entre outras possibilidades, utilizando as imagens que tem no seu computador. Além disso, colocamos 12 fotos de temas desportivos no CD-ROM, para que as possa usar com o programa. O* Picture It! *está completo e você tem 30 dias (contados a partir da data de instalação) para o testar.*

Instalação

A instalação é simples. Vá clicando em *OK* e em *Continue*, até chegar ao ecrã que tem um botão com o desenho de um computador e de uma câmera fotográfica no seu interior. Clique sobre esse botão e depois em *I agree*. No ecrã seguinte, escolha *Yes* e espere pelo fim

gem é tudo

da instalação (vai ocupar cerca de 42 *MB* de espaço no seu *HD*). Para executar o programa, clique no ícone criado na sua "Área de Trabalho".

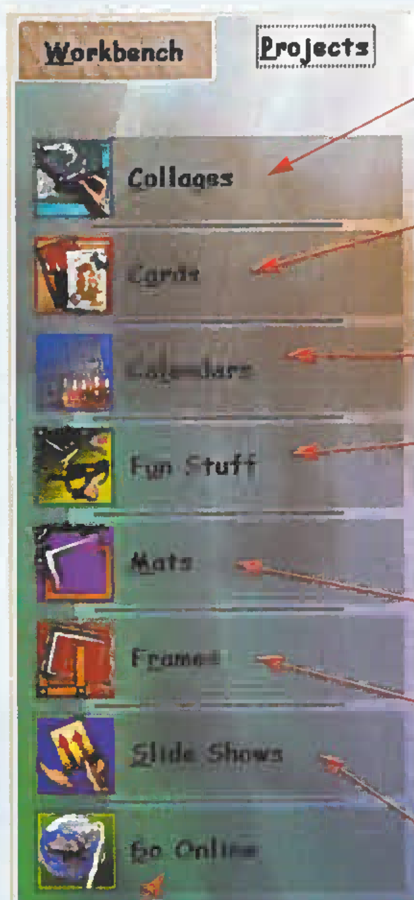
Os muitos recursos

O *Picture It!* é composto por dois módulos que devem ser usados em conjunto. O primeiro é o *Workbench* (bancada, em inglês), que permite editar imagens (aplicar efeitos como sombrear as bordas, inserir textos, mudar cortes). O segundo é o *Projects* (projectos), que traz modelos prontos, como cartões de aniversário, calendários, diplomas, molduras, entre outros (veja os quadros, para ver o que faz cada recurso). Nesta reportagem, vamos ensinar a criar um calendário, usando um dos modelos já prontos (em *Projects*), e colocando uma imagem qualquer que tenha no seu *PC* (no *CD-ROM*, colocamos 12 imagens que também pode utilizar, se quiser). Mas todas as outras opções seguem o mesmo padrão. Faça assim:

Depois de instalado, abra o programa e clique em *OK*. O ecrã principal será carregado. Agora, seleccione a aba *Projects*.

Clique em *Calendars*. Serão mostrados três tipos diferentes de calendário. Para o nosso exemplo, vamos usar o último (*Twelve-Month Calendar*), que engloba o ano inteiro na mesma página. Clique sobre ele.

Agora, carregue em *Next*, na parte inferior da janela. No próximo ecrã, escolha o ano do calendário (na coluna da esquerda) e clique novamente em *Next*.



MODELOS PRONTOS

Collages – permite fazer colagens de fotos. Recorta e cola imagens, criando montagens muito interessantes.

Cards – seis opções diferentes de cartões: convites, cartões pessoais, cartões de aniversário...

Calendars – três formatos diferentes de calendários.

Fun Stuff – permite fazer montagens divertidas. Por exemplo, pode pôr a foto de alguém numa nota de um dólar, ou, então, na capa de uma revista.

Mats – bordas diferentes para colocar nas imagens. Existem dois modelos.

Frames – duas molduras. Também dá para enfeitar fotografias.

Slide Shows – cria apresentações electrónicas.

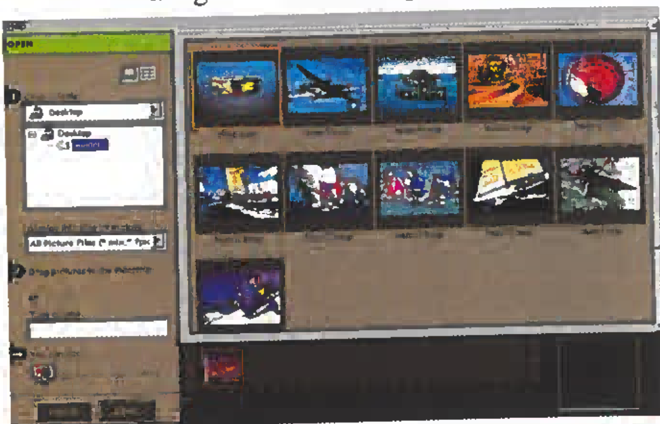
Go Online – acesso à página do *Picture It!*, na *Internet*.



Picture It!

Quando acabar de criar o seu calendário, pode aplicar efeitos especiais na imagem (veja a caixa abaixo), melhorando o acabamento do trabalho.

Agora, vamos escolher a imagem de fundo. Na coluna da esquerda, clique sobre o quadrado *Open a picture*, e abra o directório onde está a imagem que quer usar. Se quiser usar uma das fotos que colocamos no *CD-ROM*, seleccione, em *Click a Folder*, a *drive* de *CD-ROM*, abra a pasta *Aplicat* e, em seguida, a subpasta *Imagens*. Escolha uma das imagens e dê dois cliques sobre ela.



Nas duas próximas janelas, clique em *Next*. Na janela *Change Color*, pode alterar a cor dos textos. Para fazer isso, repare que, na coluna da direita, o calendário aparece dividido em partes. Clique sobre a que quer alterar (ela ficará seleccionada) e, depois, carregue no botão *Change Color*.



Será aberta uma paleta de cores. Escolha a cor que deseja, e depois clique em *Done* (feito). Repita o passo acima descrito, até que todas as cores sejam alteradas. Quando acabar, clique em *Next*.

Pronto. O seu calendário está acabado. Se o quiser guardar já agora, clique em *Save It*. O programa sugere logo um

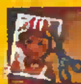
RECURSOS QUE PODE USAR PARA EDITAR AS IMAGENS



Get Picture



Abre a imagem que será usada no programa. Tem comandos que permitem capturar imagens de *scanner* e câmeras fotográficas digitais.



Pictures & Cutouts



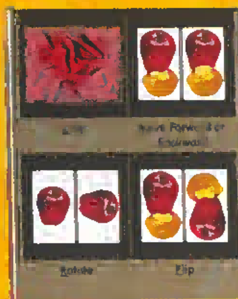
Aplica e faz recortes nas imagens que estiverem a ser usadas.



Text



Clique neste item, para incluir textos nas imagens e aplicar efeitos sobre eles.



Size & Position

Usado para rodar e inverter imagens. Traz quatro opções diferentes.

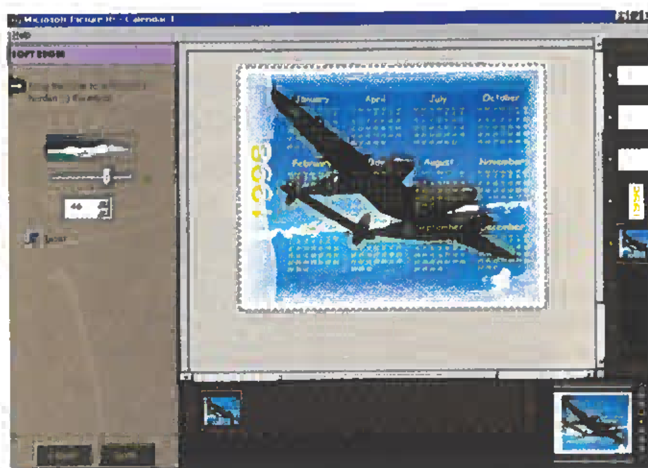
nome para o trabalho. Se o aceitar, clique em *Save*.

Sofisticações

É possível, ainda, colocar alguns efeitos na imagem e sofisticar um bocado mais o calendário. Para fazer isso, clique em *Done* e depois volte para a aba *Workbench*.

Na coluna da direita, clique sobre a imagem que escolheu para o calendário. Depois, carregue em *Edge Effects* (na coluna da esquerda). Aparecem três opções de bordas. No nosso exemplo, vamos usar a opção *Soft Edge*. Clique sobre ela.

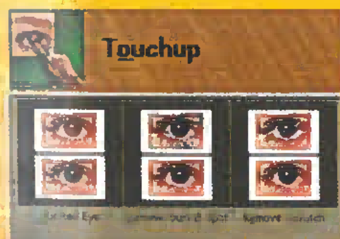
Aparecerá uma barra na coluna da esquerda. Arraste-a para o lado direito (sinal de +), para aplicar o efeito na borda. Quando achar que é suficiente, clique em *Done*.



Quando estiver satisfeito com o resultado, guarde o seu trabalho (na opção Save, Print & Send). Depois, só falta imprimir e usar o seu calendário.

Para imprimir, clique em *Save, Print & Send*. Escolha *Print this picture* e depois seleccione *Print*. Para guardar as alterações feitas, volte a *Save, Print & Send* e clique em *Save*.

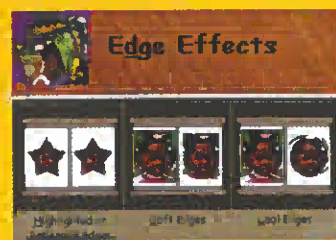




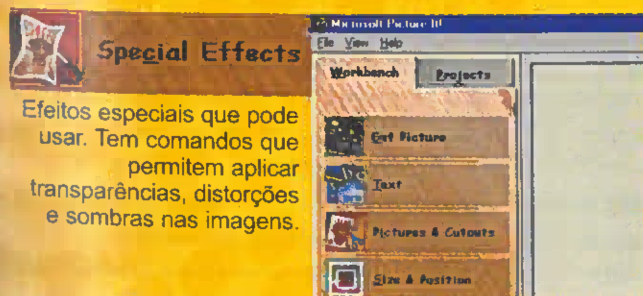
Três efeitos para retocar imagens. Por exemplo, o primeiro permite tirar o vermelho dos olhos, em fotografias.



Ferramentas para ilustrar e colorir a imagem. Basicamente, são comandos para desenhar novas ilustrações.



Aplica efeitos nas bordas das figuras. São três tipos diferentes.



Efeitos especiais que pode usar. Tem comandos que permitem aplicar transparências, distorções e sombras nas imagens.



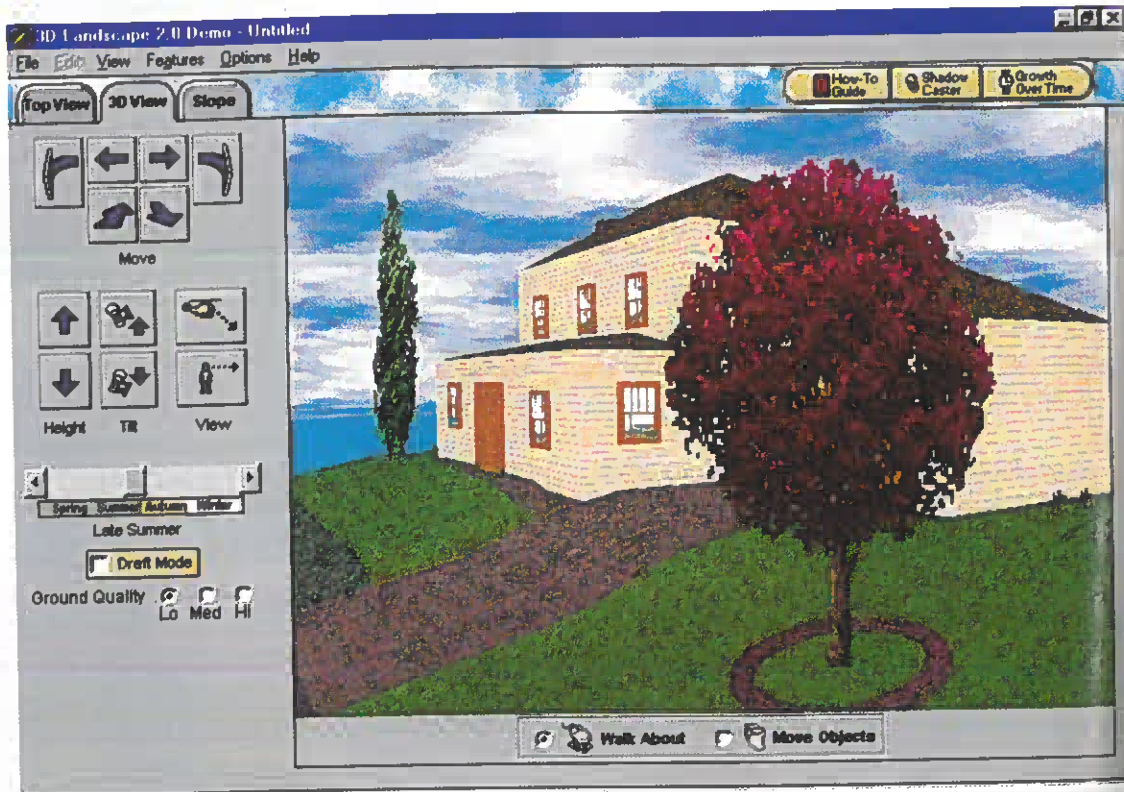
Guarda, imprime e envia por *e-mail* o que você estiver a trabalhar.

Aplicativos

3D Landscape

Paisagis

Com o 3D Landscape, *pode criar o jardim dos seus sonhos e, ainda, ver como fica o projecto em três dimensões.*



Para projectar o seu jardim, seleccione a opção* Top View*. Depois, escolha os elementos (seleccione-os entre os modelos que vêm com o programa) que quer usar e coloque-os nos lugares desejados, com simples cliques do rato.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
FastTrak Software Publishing
Telefone: (00 44 0) 19 23 49 54 96
Fax: (0044 0) 19 23 22 87 96
E-mail: tech-support@polaron-group.co.uk.

Se tiver o privilégio de possuir uma casa e estar a planear fazer um lindo jardim à volta dela, vai adorar o programa 3D Landscape*. Caso contrário, pode divertir-se a inventar o jardim dos seus sonhos (sonhar ainda não paga impostos, pois não?). Isto, sem falar nos desenhadores (ou candidatos a tal) profissionais. Qualquer que seja o caso, o programa* 3D Landscape *permite criar um projecto paisagístico e, depois, ficar a "passear" pelo cenário em três dimensões. E você ainda pode simular como vai ficar o seu jardim alguns anos depois de ser construído, ou, então, nas diferentes estações do ano.*

Instalação

Clique em "Instalar o programa" (ele ocupará cerca de 58 *MB* de espaço no seu *HD*) e vá dando *OK* nos ecrãs que aparecem. No fim, será criado o grupo *FastTrak*, no botão "Iniciar". Para executar o programa, vá até ao grupo *FastTrack* e clique no ícone do *3D Landscape Demo*. Agora, clique em *Jump Right In* e, depois, feche a janela *QuickStart*, para começar o seu projecto. Mas, se quiser, antes de começar, dê uma olhadela nos projectos prontos, que vêm com o programa. Para isso, vá ao menu *File*, seleccione *Open Sample File...* e escolha um dos ficheiros.

ta Virtual

Os elementos do programa

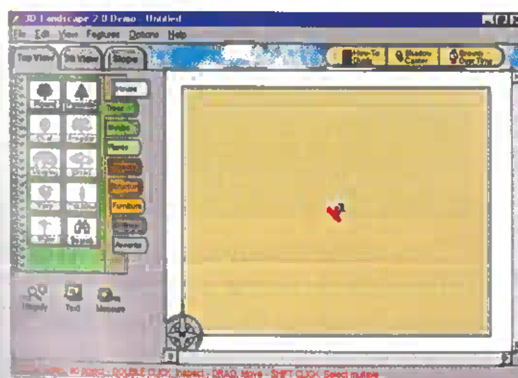
Existem três ambientes diferentes no programa: *Top View, 3D View* e *Slope.*

A aba *Top View* fornece uma visão do terreno em *2D*. É a "planta" na qual vamos projectar o jardim. A *3D View,* mostra como ficará o seu jardim em três dimensões, e a pasta *Slop*e permite fazer alterações na composição do terreno.

Clicando nas setas da área chamada *Tilt,* são efectuadas alterações no perfil do terreno, deixando-o mais inclinado ou plano.

O seu próprio jardim

Para começar o seu projecto, o melhor é usar a aba *Top View.* Depois, clique em *File* e, em seguida, em *New.*

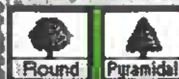


Aparece, do lado direito do ecrã, um ecrã em branco. Comece a colocar os elementos que vai usar: a casa, a relva, as árvores... Para fazer isso, basta clicar nas abas do menu em forma de um caderno. Cada uma delas representa um tipo de elemento (ver caixa). Se clicar em *More,* aparecem mais opções. Na versão colocada no *CD-ROM,* estão disponíveis algumas estruturas que pode escolher.

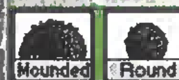
Veja para que serve cada grupo de estruturas



House (casa) – elementos para construir a casa e fazer a entrada para a garagem.



Trees (árvores) – as árvores que pode usar no seu projecto. Estão disponíveis as duas primeiras opções.



Shrubs (arbustos) – três opções de arbustos para enfeitar o jardim: *mounded, round* e *Hedge* (cerca viva).



Plants (plantas) – opções de relva.



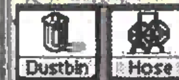
Projects (projectos) – as estruturas concretas que poderá usar. Entre elas, há um muro de contenção (*Retain Wall*).



Structure (estrutura) – estruturas para usar no seu paisagismo. Por exemplo, piscina (*pool*), caramanchão (*arbour*) e hidromassagem (*SPA*).



Furniture (móveis) – cadeiras e bancos, para completar o ambiente.



Utilities (utilitários) – opções essenciais em qualquer casa: o balde do lixo e a mangueira.

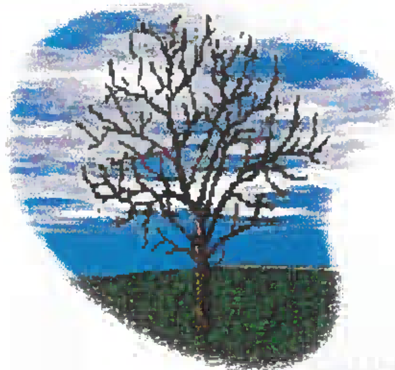


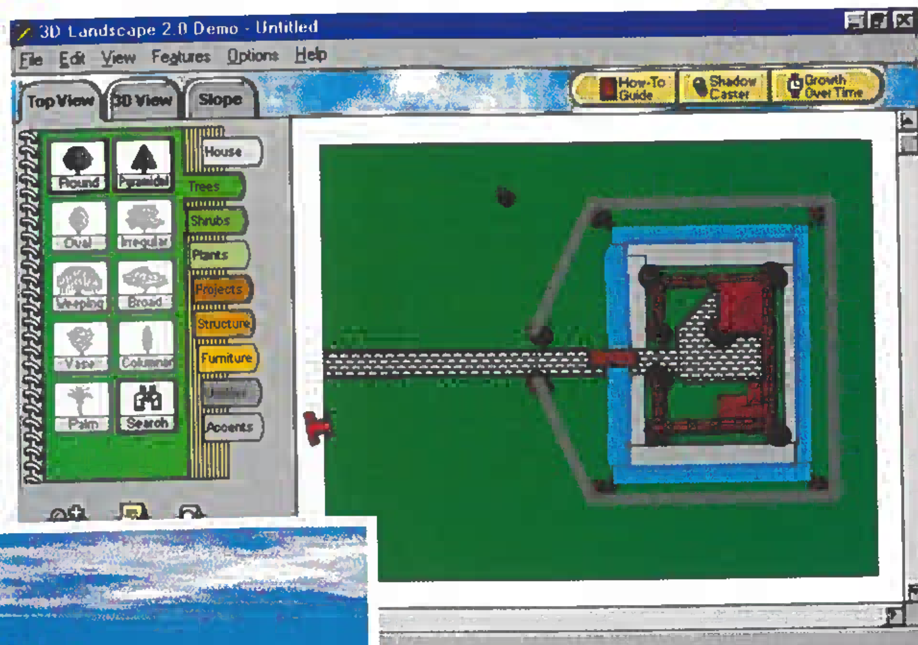
Accents (detalhes) – pequenos detalhes para melhorar o ambiente, como uma fonte de água e uma gaiola para pássaros.

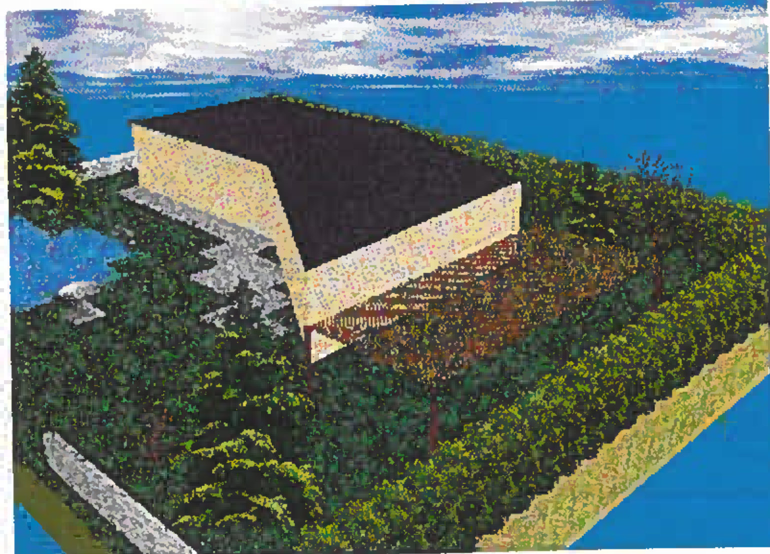
Seleccione um dos elementos paisagísticos (com o rato), e, depois, clique no lugar onde o quer colocar na "planta".

Alguns objectos têm um tamanho fixo (árvores e fontes de água). Mas a maioria deles permite aumentar ou diminuir o tamanho. Para fazer isso, basta clicar no lugar desejado e, mantendo o botão do rato pressionado, arrastar o objecto até ao tamanho 

3D Landscape







Depois de pronto, para ver como ficou o seu projecto em três dimensões (acima), basta clicar na aba 3D View. E se quiser simular como ficará o jardim com o passar dos anos, clique em Growth Over Time, no topo do ecrã.

pretendido. Isto também é válido para a relva, piscina, casa, cerca viva...

Depois de o colocar onde pretende, para mudar o elemento de lugar, clique sobre ele e arraste-o até onde quiser.

No canto inferior esquerdo do ecrã, existe um botão denominado *Details*. Quando seleccionar um objecto no ecrã, clique nesse botão para alterar algumas características do elemento. Por exemplo, na casa, pode alterar-se o tipo de telhado e a cor das paredes.

O projecto pronto

Se quiser ver como está a ficar o projecto, clique na aba *3D View*. Ela vai mostrar o seu jardim em três dimensões, permitindo até que "passeie" por ele. A navegação é muito simples. Basta clicar nas setas que estão no menu. Até dá para mudar o ponto de vista, clicando no ícone do helicóptero.



Uma opção bastante interessante é a possibilidade de alterar as estações do ano para ver como ficará o seu jardim. Na barra localizada abaixo das setas, escolha, arrastando a seta mais pequena, a estação do ano: *Spring* (Primavera), *Summer* (Verão), *Autunn* (Outono) e *Winter* (Inverno). O programa fará a simulação.

É possível, ainda, simular como ficará o seu jardim com o passar dos anos. Clique no botão *Growth Over Time*, no canto superior direito do ecrã, e escreva, no campo *Age plants by*, o número de anos que quer simular. Agora, é só clicar em *Update Plant Ages*, para ver o resultado.



Controle os seus gastos

Aplicativos

Money Talks

Com o Money Talks, *isso é fácil. Basta registar as despesas, pois o programa faz as contas por si.*

Money Talks - c:\mtalk\data\mtalk.mtk

Arquivo Editar Ferramentas Ajuda

Lançamentos

Help

Seu nome

Número	Data	Descrição	PR	Crédito	Débito	Saldo(R)
01	12/05/97	Corpus	PR		80,00	1.920,00
02	12/14/97	Fornecimento de água	R		23,77	1.896,23
03	12/20/97	Supermercado	PR		355,89	1.540,34
04	12/08/97	Empresa	PR	1.344,00		2.884,34
05	12/15/97	Fornecimento de luz	PR		56,03	2.828,31
06	12/18/97	Banco/Financiamento	R		670,00	2.158,31
07	12/15/97	Posto/Mãe	PR		234,00	1.924,31
08	12/10/97	Escola	PR		265,00	1.659,31
09	12/08/97	Cia Telefônica	PR		45,00	1.614,31

Conteúdo Lançamentos Cadastros Estatísticas

Alterar Apagar

Saldo (R): 1.614,31

Em tempo de mudanças económicas, nada melhor do que controlar os gastos. E o Money Talks, *que é todo em português (léxico brasileiro), torna essa tarefa mais fácil. Basta instalar o programa e depois ir registando as principais movimentações financeiras que habitualmente costuma realizar. No fim, é possível ver as entradas e saídas de dinheiro em forma de relatórios e também de gráficos. O programa está completo, mas, como é uma versão de demonstração, você tem 15 dias (contados a partir da data de instalação) para o testar.*

Organize o seu dinheiro

Depois de instalado, abra o *Money Talks*. Clique em *Continue* e irá para o ecrã principal. O programa está dividido em quatro partes: "Conteúdo" (uma espécie de manual, todo em português, do programa); "Lançamentos", no qual deve registar o fluxo de dinheiro nas contas; "Cadastros", que será usado para registar as suas contas; e a opção "Estatísticas", que vai gerar os relatórios e os gráficos das transacções financeiras. Veja na caixa ao lado como utilizar o programa.

1 Primeiro, é preciso registar as suas contas. Para fazer isso, clique em "Cadastros" e, depois, em "Novo". Na janela que aparece, complete os dados solicitados e dê *OK*.

2 Agora, escreva os seus "Centros de Custo" (água, luz, alimentação, habitação...). Para os registar, clique em "Centros de Custo" e depois em "Novo". Escreva o nome e dê *OK*.

3 Classifique o tipo de despesa: essencial, supérflua, esporádica, ou o que quiser. Clique em "Classificações" e depois em "Novo". Escolha a classificação para o tipo de despesa e carregue em *OK*.

4 Agora, só falta fazer os lançamentos diariamente. Seleccione "Lançamentos" e clique em "Novo". Escolha o tipo de movimento (débito, crédito ou transferência) e, na janela que aparece, escreva os dados. No fim, clique em "Gravar".

5 Para criar os relatórios e os gráficos das transacções, clique em "Estatísticas". Escolha um dos tipos de balanço (dê dois cliques sobre o que escolheu) e depois carregue em "Visualizar". Se quiser imprimir os relatórios ou gráficos, vá até à opção "Arquivo" e clique em "Imprimir".

É possível gerar relatórios e gráficos das entradas e saídas de dinheiro. Basta, depois de lançar as despesas, ir a "Estatísticas" e escolher uma das opções

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1x e superior 486DX2 com 8 MB de RAM

PRODUTOR
Central Software
Minas Gerais, MG
Brasil

TELEFONE
(00 55 32) 217 24 90

VALOR DO REGISTO
Cerca de 9 400$00

Aplicativos

FlowCharter

Faça Diagra

Use o Flow Charter para criar diagramas e fluxogramas e, assim, organizar melhor as suas apresentações na empresa ou na escola.



Na apresentação de um novo projecto na empresa ou na montagem de um trabalho escolar, um diagrama com blocos e textos organizados, permite sempre conquistar mais pontos. Além disso, a apresentação torna-se mais clara e simples. Esta é a principal função do FlowCharter7: *construir diagramas e fluxogramas. E, apesar de parecer, não é um programa de desenho, mas traz vários recursos que facilitam o seu trabalho. Para quem precisa ou realiza, frequentemente, construções deste tipo, o* FlowCharter *é ouro sobre azul. Para os outros, não há muito a dizer. Apenas que o programa está no nosso CD-ROM e que o pode usar quando precisar.*

O programa está completo (pode, inclusive, guardar e imprimir o seu trabalho) e você tem 30 dias, a partir da instalação, para o usar.

Fluxograma: Não é mais que um desenho, no qual cada bloco representa uma fase diferente de um processo ou esquema.

Primeiros passos

A instalação é simples. Basta ir clicando em *OK* e em *Next*. No fim, será criado um ícone no botão "Iniciar". Abra o programa, clique em *OK*, na primeira janela, e depois em *Close*. Aparece o ecrã principal do *Flow Charter*. Se quiser dar uma olhadela nos exemplos que vêm com o programa, vá a *File*, clique em *Open*, e, depois, escolha um dos ficheiros.

Para criar o seu próprio diagrama, clique em *New*, também no menu *File*. Aparece uma folha em branco que deverá usar para fazer o seu trabalho. À primeira vista, pode parecer um bocado complexo, mas para desenhar não é preciso saber todos os comandos, uma vez que o programa traz uma série de ferramentas que podem ajudar. Aqui, vamos mostrar para que servem os principais comandos e menus, para que possa orientar-se:



Menu *Standard*: as principais figuras geométricas utilizadas na criação de um fluxograma. Seleccione o desenho que quiser (use o rato) e depois clique na página em branco para o posicionar.



Seta branca (na barra de ferramentas): troca os desenhos de lugar. Clique, com o rato, sobre a figura que quer mover e depois arraste-a até ao novo local.



Lupa (na barra de ferramentas): aplica mais ou menos zoom na

mas no PC

ilustração. Quando se clica neste comando, surgem cinco opções diferentes de *zoom*.

Connector Lines Tool: usada para unir dois blocos. São cinco tipos diferentes de setas que poderá usar. Seleccione o comando, clique sobre um bloco e depois sobre o outro que deseja unir. A seta será criada.

Lápis amarelo: para fazer outros tipos de desenho. Entre várias figuras geométricas, traz ainda duas ferramentas de desenho à mão livre.

Letra A: permite incluir texto dentro dos blocos ou na própria página. Seleccione-o e depois clique no lugar onde quer incluir o texto. Basta escrever o texto e clicar novamente com o rato.

SIMBOLOGIA DE UM FLUXOGRAMA

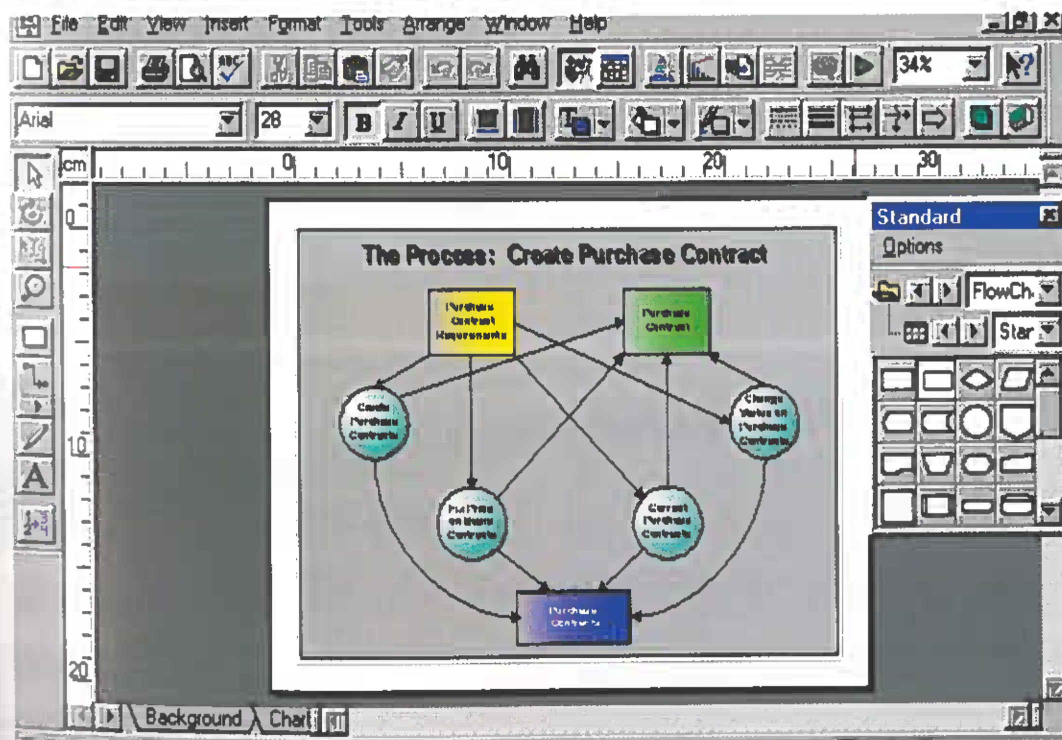
Para quem não sabe, a principal aplicação dos fluxogramas não é só deixar mais bonitos os trabalhos escolares e as apresentações. Os fluxogramas foram criados há muito tempo com a função de organizar processos de forma estruturada. Cada bloco utilizado tem um significado. Veja o que representam os principais blocos, para que possa fazer o seu diagrama de forma mais correcta.

Princípio e Fim do processo.

Representa a entrada ou saída de informação. Por exemplo, uma pesquisa informativa podia ser representada por este símbolo no diagrama.

Operação a ser realizada com uma informação. Agarrar, por exemplo, nas informações de uma pesquisa e tabulá-las ou separá-las segundo uma determinada classificação.

Representa uma decisão a ser tomada. Geralmente, existem dois caminhos possíveis e apenas um deve ser escolhido. A decisão é feita durante o processo.

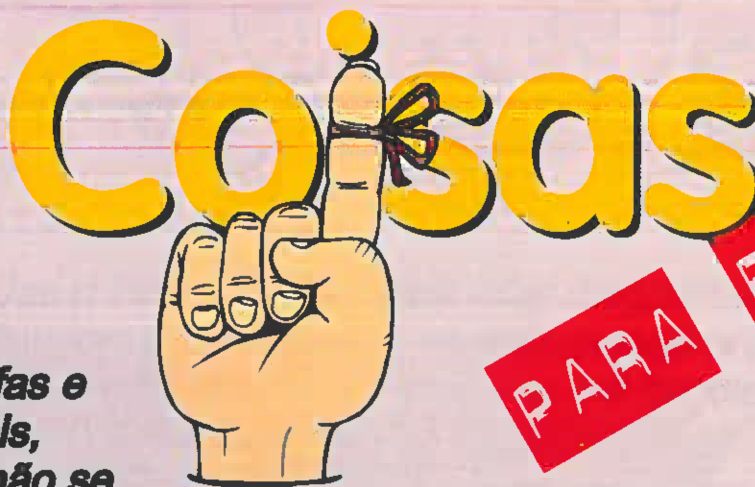


Criar o diagrama não é difícil. O programa traz ferramentas que simplificam essa tarefa. E também há um menu (Standard) com várias figuras geométricas que poderá usar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Micrografx

Things to Do



Agende as suas tarefas e compromissos. Depois, imprima uma lista e não se esqueça de nenhum compromisso.

O programa funciona como uma secretária que organiza os seus compromissos. Depois, é só ir apagando o que já foi feito.

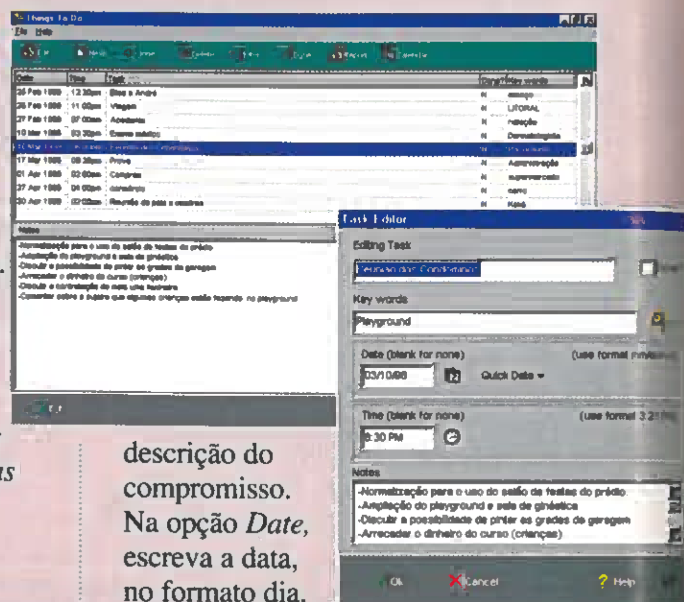
Quem costuma ter um dia muito agitado, cheio de compromissos e reuniões, sabe como é importante ter tudo organizado. A agenda tem de estar em dia, para que nada seja esquecido. Utilizando o Things To Do, *você vai organizar o seu dia-a-dia, agendando os seus compromissos e criando uma espécie de* Follow Up *no ecrã do computador. Depois, poderá imprimir uma lista e verificar se todas as tarefas foram cumpridas ou se ficou a faltar alguma..*

Organize-se

Colocamos no *CD-ROM* a versão do programa, para *Windows 95* e *3.1x*. A instalação seleccionará, automaticamente, a versão correcta. No fim, o grupo *Things To Do* será criado no botão "Iniciar". O funcionamento é muito simples. Quando se regista um novo compromisso, o programa organiza a lista por ordem cronológica, incluindo a nova tarefa. Faça assim para registar uma nova tarefa:

1 Abra o programa e, na janela que aparece, clique em *OK*. No ecrã principal, clique em *New*. A janela *Task Editor* será aberta.

2 Preencha os campos da seguinte forma: em *Adding Task*, escreva uma breve descrição do compromisso. Na opção *Date*, escreva a data, no formato dia, mês e ano. Em *Time*, escreva o horário, e, no campo *Notes*, faça uma descrição mais completa do compromisso.



3 Quando acabar, clique em *OK*. O compromisso será incluído na lista.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1x ou superior
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
RKS Software, Inc.
3820 N. Dittmar Road,
Arlington, VA 22207
Telefone: (001 703) 534 17 26
FAX: (001 703) 534 43 58

VALOR DO REGISTO
Cerca de 4 000$00

Dicas

✔ Se quiser alterar alguma coisa, seleccione o compromisso e clique em *Edit*. A janela *Task Editor* será novamente aberta.

✔ Se o compromisso já foi cumprido, volte ao ecrã *Task Editor*, clique no quadrado *Done* e depois dê *OK*. Na lista, vai aparecer a letra *Y* à frente do compromisso, indicando que ele foi cumprido. A letra *N* mostra as tarefas programadas.

✔ Para imprimir uma lista com as tarefas programadas, clique em *Report* e depois em *Print*.

Veja os seus Ficheiros Multimédia

O Turbo Browser é um programa que permite ver, rapidamente, os seus ficheiros multimédia, como sons, imagens ou vídeos.

Se tem muitos ficheiros (textos, imagens, sons) no computador, sabe que esquecer-se do nome de um deles é sinónimo de ter mais trabalho. Para localizar o ficheiro perdido, será necessário abri-los um por um até encontrar o que pretende. E isso, dependendo da quantidade de ficheiros, pode demorar um bocado. O Turbo Browser, *entre outras utilidades, facilita esse serviço, uma vez que funciona como uma espécie de visualizador multimédia, que mostra um* preview *de todos os ficheiros enquanto você pesquisa. O programa funciona como o* Windows Explorer *e você tem 30 dias (contados a partir da data de instalação) para o testar.*

A utilização

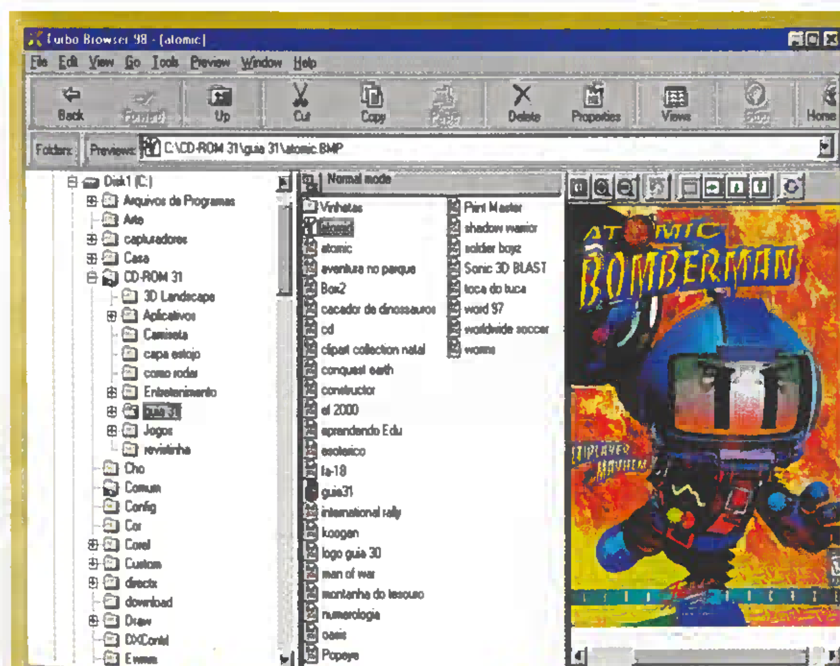
Depois de instalado (basta ir clicando em *Next*), abra o *Turbo Browser.* No ecrã que aparece (parecido com o do *Explorer*), clique sobre uma pasta e o conteúdo será mostrado na janela central. Para ver o que contém cada ficheiro, basta dar um simples clique sobre ele e, imediatamente, na janela da direita, é mostrado um *preview.* Sempre que um ficheiro for visto, aparecerá uma barra de comandos no topo da janela de *preview,* para que o possa editar. Cada tipo de ficheiro tem um modo diferente de ser visto. Verifique:



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX2 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Pacific Gold Coast Corporation
Attn: Turbo Browser 98 Sales
15 Glen St., Glen Cove, NY 11542 - USA
Telefone: (001 516) 759 30 11
Fax: (001 516) 759 30 14

VALOR DO REGISTO
Cerca de 11 200$00



Ficheiros Sonoros

Quando clicar em músicas *.MID* e em sons *.WAV*, aparecerá uma barra de comandos, na janela da direita, para facilitar a execução. Clique no botão (uma seta), para reproduzir o ficheiro. Para interromper a execução, clique no botão que tem um quadrado.

Textos

São os mais fáceis de serem vistos. Quando clicar sobre o ficheiro, ele será imediatamente mostrado na janela da direita. Se quiser aumentar o tamanho da fonte do texto, clique no botão que tem um *A* maiúsculo. Para diminuir, tecle sobre o botão que tem um *A* minúsculo.

Imagens

Também são simples de serem vistas. Quando clicar sobre uma, ela será mostrada no seu tamanho padrão, podendo ultrapassar o espaço da janela. Caso isso aconteça, use o primeiro comando da barra que aparece. Os outros comandos da barra aplicam alguns efeitos simples à imagem (mais ou menos zoom, por exemplo).

VirusScan



Todos os meses centenas de novos vírus são descobertos em todo o mundo. Por isso, manter um anti-vírus actualizado no computador tornou-se uma necessidade fundamental. É por esse motivo que estamos sempre a distribuir versões mais actualizadas do *VirusScan*, da *McAfee*. Nesta nova versão (de Novembro de 1997), o programa está em condições de reconhecer 239 novos vírus (na grande maioria, são vírus de macros). O programa traz uma versão para o *Win 95* e outra para o *Windows 3.1x*. Você nem sequer precisa de escolher, pois o próprio *CD-ROM* identifica logo o seu sistema, instalando a versão correcta.
O *VirusScan* é composto por vários componentes. Entre eles, o *Screen Scan* (que funciona como um protector de ecrã e procura vírus no seu *HD* sempre que a máquina ficar ociosa) e o *Vshield*, uma espécie de escudo que é activado quando se inicia o *Windows*, protegendo o computador contra eventuais disquetes ou CDs contaminados. Não perca tempo e mantenha o seu computador imune aos vírus.

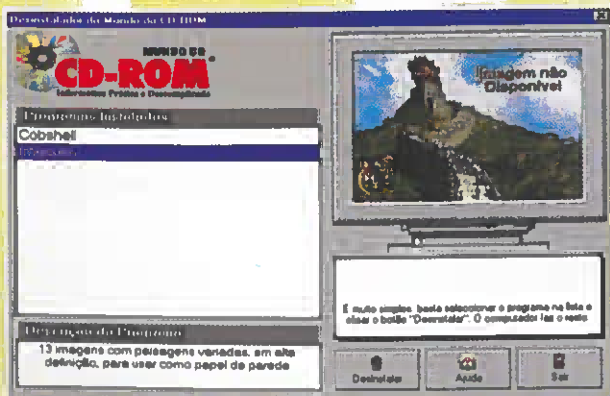
O programa precisa de ser instalado. Aconselhamos que siga os procedimentos abaixo indicados, para evitar problemas:

Quando começar a instalação, clique em *Yes* e depois em *Next*. No próximo ecrã, seleccione a opção *Custom* e depois clique em *Next*.

Desactive a opção *Command Line Scanner* e depois dê *Next*, até que a instalação comece.

Quando o processo atingir os 90%, o programa irá procurar vírus no computador. Se não encontrar nada, pressione *OK* e o processo de instalação será finalizado.

Vírus de macro – uma macro é um recurso usado em programas como o *Word*, para executar tarefas repetidas que o computador pode realizar sozinho, de forma automática. Quando um vírus de macro contamina o *PC*, o programa afectado passa a não funcionar correctamente. Por exemplo, existe um tipo de vírus para o *Word*, que funciona sempre que se grava um ficheiro. Ao tentar gravar o ficheiro com extensão *.DOC*, o vírus força a gravação no formato *.DOT* (um "modelo" de documento do *Word*). Mesmo sendo desagradável, nesse caso o estrago não é grande, mas existem vírus que podem danificar o programa de tal modo que é necessário reinstalá-lo.



DESINSTALADOR

O "Desinstalador" é um programa fácil de usar e com o qual pode apagar todos os ficheiros copiados do *CD-ROM* da revista para o seu computador. É todo em português (léxico brasileiro) e a sua utilização é muito simples.

No entanto, os programas ou jogos que precisam de ser instalados, não podem ser vistos ou apagados por este utilitário.





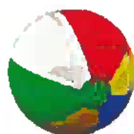
Adopte um animal de estimação

Catz II/Dogz II

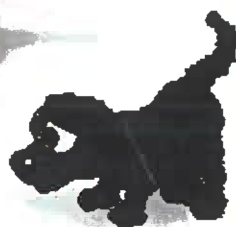
Pode escolher entre cinco gatos ou outros tantos cães virtuais, para brincar à vontade. Divirta-se!

Os animais virtuais estão na moda. E todas as crianças querem ter um. Um bom exemplo, são os famosos Tamagotchis, *que chegaram a Portugal o ano passado e tornaram-se uma febre. Mas, para os leitores do* Mundo do CD-ROM, *o animal virtual é um velho conhecido. Na edição n.º 2, saiu uma versão de* Catz *(gatos virtuais) e* Dogz *(cães que ficam a passear no ecrã do seu computador).*

Agora, vai poder verificar a segunda versão dos dois programas: Dogz II *e* Catz II, *que estão no nosso* CD-ROM. *As mudanças reflectem-se mais ao nível do cenário. A interactividade continua a mesma. Isto é, o cão ou o gato fazem brincadeiras no ecrã do seu computador, enquanto você brinca com eles, podendo acariciá-los ou atirar-lhes brinquedos usando o rato. Escolha o seu animal preferido e veja ao lado como pode divertir-se com ele.*











SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
PF Magic Virtual Petz

DISTRIBUIDOR
Em Portugal há vários distribuidores deste produto.

PREÇO SUGERIDO
Não informado até à data de fecho desta edição (Fevereiro 1998).

OS PRIMEIROS PASSOS

Se gosta de gatos, escolha *Catz II*. Se preferir cães, instale o *Dogz II*. Clique em "Instalar o programa" e, nos três primeiros ecrãs que aparecem, clique, respectivamente, em "Sim", "Avançar" e "Continuar". Agora, basta ir clicando em *Yes* e em *Next*. No fim, será necessário reiniciar o computador. Clique em *Finish* e espere um bocado. Para brincar com os seus bichos, vá a "Iniciar" e localize o grupo "Programas". Abra-os e depois clique no ícone *Pet II Adoption Kit*.



O SEU ANIMAL DE ESTIMAÇÃO

Vá clicando em *Next*, nos ecrãs que aparecem durante a execução do programa. No fim, clique em *OK*. Surge o ecrã com o animal. Os comandos são simples: basta dar sempre cliques do rato. Nesta versão, só é possível brincar com um animal de cada vez. São cinco raças de cães e outras tantas de gatos. Escolha uma delas, clicando no botão *Choose a Breed*, na casa *Adoption Center*. Seleccione a raça que quiser, e o animal aparecerá no ecrã. Agora, só falta brincar com ele: use o botão esquerdo para o acariciar e agarrar nos brinquedos. Com o botão direito, pode "segurar" no animal e arrastá-lo para onde quiser. Para brincar com outro bicho, escolha a raça e coloque-o à frente da porta (use o botão direito). Ele entrará na casa e o outro vai sair.

O melhor de tudo é que se instalar os dois programas, pode brincar com todos os animais (um de cada vez) no mesmo ecrã.

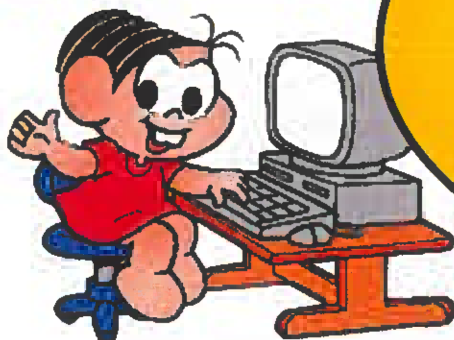
Um conselho útil para as pessoas que têm um animal de estimação em casa é visitarem o *site* da *Filhotes & Fricotes*, em www.filhotes.com.br, que traz informações sobre como cuidar do seu cão ou gato na vida real.





PrintStudio da Mónica

Estúdio de Arte da Mónica



Com o Print Studio da Mónica, as crianças podem aprender facilmente informática enquanto se divertem.



O programa traz 16 modelos diferentes de impressos, que poderão ser usados para criar convites, cartões de aniversário, avisos para portas... E tudo isso usando as personagens da Turma da Mónica.

Atenção pai e mãe: podem começar a chegar-se para o lado e a libertar o rato. Acaba de chegar um programa que, com certeza, vai manter os seus pequenos ocupados durante bastante tempo. E traz algo que eles vão adorar: a possibilidade de fazer cartazes, convites de aniversário, avisos para pregar na porta... E isto entre 13 possibilidades (são 16 no total), com os mais variados tipos de impressos. Mas convém deixar aqui uma recomendação: não se esqueça de ter um cartucho de reserva para a impressora, pois imprimir é a melhor parte deste serviço. Como será você a ficar de lado (isto também é válido para os tios e tias), é bom que leia estas instruções, para indicar os primeiros passos aos seus filhos. Depois, bom, depois certamente que serão eles a ter muitos outros pormenores a ensinar-lhe a si.

Instalação

A instalação é rápida. Basta clicar em *OK* e o programa faz o resto (ele vai ocupar cerca de 2,3 *MB* de espaço no disco rígido). No fim, será criado o grupo *Demonstração Print Studio da Mónica,* no botão "Iniciar". Ao abrir o programa, dê um clique no primeiro ecrã. Aparece o



menu principal com os 16 tipos de impressos que poderão ser criados. Vá clicando em "Mais", para ver as opções (elas serão mostradas em grupos de quatro). Para escolher um impresso, basta clicar sobre ele. Como exemplo, vamos criar um aviso de porta (mas o procedimento é parecido para todos):

Vá clicando em "Mais", até encontrar a opção "Aviso de porta". Depois, dê um clique sobre ela.

Serão mostrados dois tipos de avisos diferentes. Escolha um deles (clicando com o rato) e depois carregue no lápis verde que está na parte inferior direita do ecrã, para prosseguir.

No novo ecrã, escolha uma das imagens (clique sobre ela). Ela vai aparecer no modelo.



1 Caderno Vermelho – começa um novo trabalho.

2 Caderno Amarelo – abre um trabalho já gravado.

3 Disquete Amarela – grava o trabalho.

4 Papel com a mão – abre um ficheiro de ajuda.

5 Pena sem cor – mostra a imagem a preto e branco (não está disponível).

6 Pena colorida – mostra a figura colorida (não está disponível).



7 Pião – inverte a posição do desenho seleccionado.

8 Lápis com F – altera o tipo de letra para o texto.

9 Vagão azul – alinha o texto à esquerda.

10 Vagão amarelo – centra o texto seleccionado.

11 Vagão verde – alinha o texto à direita.

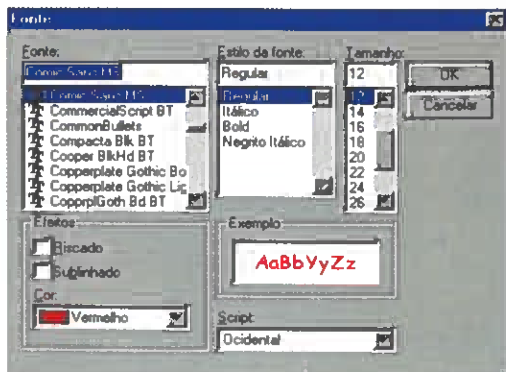
12 Arco e Flecha – volta ao menu principal.

13 Impressora – imprime a página.

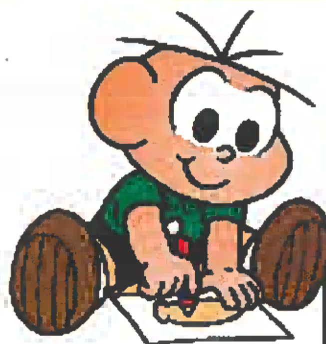
14 Desenhos – desenhos disponíveis para usar.

15 Lâmpada – activa as dicas.

Repare no quadrado em branco que está dentro do impresso. É aí que ficará a frase a ser escrita. Para fazer isso, basta clicar dentro do quadrado e começar a escrever. Se quiser mudar de fonte (tipo de letra), clique no lápis que tem um *F* e, depois, em *OK*.



Quando acabar, guarde o impresso. Clique na disquete amarela, no ecrã do programa, e dê um nome ao trabalho.



Agora, só falta imprimir o trabalho (clique na impressora) e pendurá-lo na porta. Se tiver uma impressora a cores, melhor.

Para sair, clique no "Arco e Flecha", e, depois, em "Sair". Ah! Sempre que tiver uma dúvida, clique na lâmpada amarela, para ver uma dica.

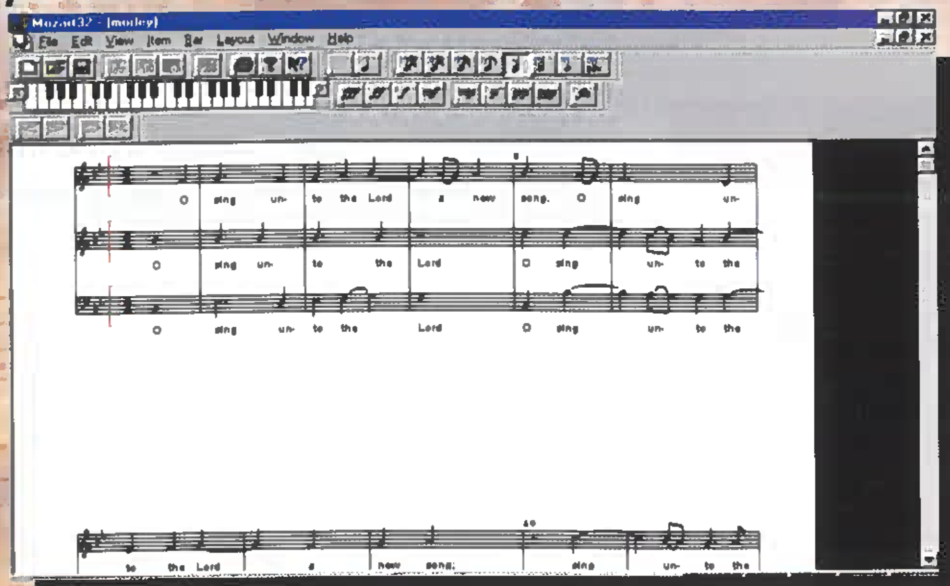
SISTEMA MÍNIMO
Windows 3.1 ou superior
486 DX com 8MB de memória RAM

PRODUTOR
Melhoramentos
Telefone: (00 55 11) 874 08 87

PREÇO SUGERIDO
Cerca de 6 700$00

Composi

Use o Mozart para criar as suas próprias composições musicais. Depois, é só imprimir as partituras e executar a sua obra.



O programa é simples de usar, mas requer alguns conhecimentos musicais. Mesmo que não seja este o seu caso, vale a pena ouvir as músicas prontas, que acompanham o programa.

Criar música, boa música, é algo que só está ao alcance de quem nasceu com esse dom. E o programa *Mozart*, que tem o mesmo nome de um dos mais famosos compositores clássicos de música, é ouro sobre azul para músicos amadores e profissionais. Com ele, pode escrever-se partituras no ecrã do computador, ouvir o resultado da composição de forma simples e prática, e ainda imprimir, para utilizar depois.

Agora, mesmo quem não tem jeito para a música, pode ficar a saber algumas coisas sobre a vida do grande compositor Mozart e, ainda, ouvir algumas músicas de demonstração que acompanham o programa.

Pormenor: *Mozart* está completo e você tem 30 dias (a partir da instalação) para o testar.

Primeiras impressões

Se quiser testar o *Mozart*, instale-o no seu *PC* (ele irá ocupar 1,5 *MB* de espaço). Depois de fazer isso, abra o programa através do ícone, criado dentro do grupo *Mozart32*, no botão "Iniciar". Na janela que aparecer, clique em *Close*, espere um bocado e volte a clicar em *Close*. Depois, aparecerá o ecrã principal.

Para ouvir uma das músicas de exemplo, vá até ao menu *File* e clique em *Open*. Seleccione uma delas e, em seguida, clique em "Abrir". A partitura será mostrada no ecrã. Para a ouvir, carregue em *F2* e quando quiser parar, volte a clicar novamente em *F2*.

Agora, se quiser criar uma nova partitura, basta seguir os passos da caixa ao lado.
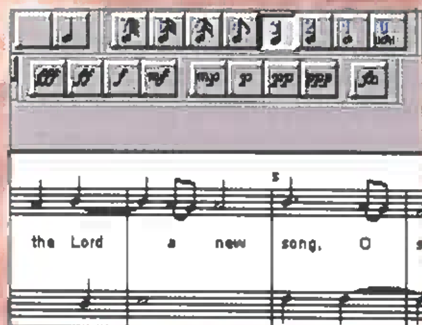
çõesnoPC

Novas composições

1 Clique no menu *File* e seleccione *New*. No ecrã que aparece, determine a relação de tempos de música (o padrão é quatro por quatro) e clique em *OK*. Uma partitura em branco será mostrada no ecrã.



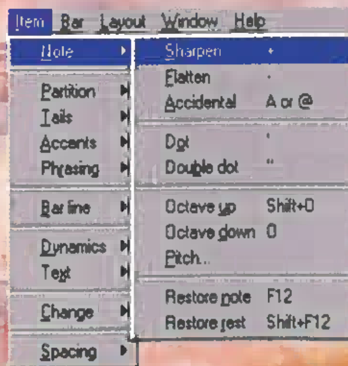
2 Um cursor ficará a piscar no início da linha. Ele indica o lugar onde a nota será inserida. É possível movimentar o cursor clicando com o rato no lugar onde se deseja posicioná-lo.



3 A duração da nota é escolhida clicando sobre o ícone do tempo desejado. Esses ícones estão localizados na barra de ferramentas (no topo do ecrã). Após escolher a nota e a sua duração, carregue na barra de espaço e a nota será inserida.

4 Para inserir sustenidos e bemóis, use a opção *Note*, do menu *Item*. O comando *Sharpen* corresponde ao sustenido e, o *Flatten*, ao bemol. Depois de construir a sua partitura, carregue em *F2*, para ouvir o resultado.

O programa tem inúmeras opções, como inserir a letra da música, por exemplo. Se gostar dele, vale a pena explorá-lo.



Quem foi Mozart ?

Wolfgang Amadeus Mozart foi um compositor clássico extremamente importante do século XVIII. Nascido a 27 de Janeiro de 1756, em Salzburgo, na Áustria, aos quatro anos começou a aprender música e aos 13 escreveu *La Finta Semplis*, a sua primeira ópera. Considerado um dos mais famosos e brilhantes músicos que já existiram no mundo, a sua obra é respeitada e estimada até hoje.



Em 1785, com 29 anos, Mozart começou a compor uma das suas óperas mais famosas: *As Bodas de Fígaro*. Por volta de 1787, Mozart compunha como se estivesse numa espécie de frenesim, criando obras em grandes quantidades e em pouco tempo, procurando superar as despesas que tinha com a doença da sua esposa e com os seus seis filhos. No entanto, o seu árduo trabalho foi recompensado quando recebeu a nomeação de Compositor Real e Imperial de Viena.

Mesmo assim, o seu salário era insuficiente, e o público de Viena já estava cansado dos seus concertos. Em 1791, a sua mais recente ópera, *A Flauta Mágica*, fez grande sucesso. No entanto, Mozart não viveu tempo suficiente para tirar proveito de tal sucesso, já que faleceu a 5 de Dezembro de 1791, aos 35 anos.

Durante a sua carreira musical, produziu cerca de 600 obras, de todos os estilos populares da época, incluindo concertos para piano, violino, viola, sonatas, trios, quartetos, quintetos, sinfonias e óperas. Devido à sua genialidade musical, pouco ou nada se inspirou em outros autores, o que torna a sua obra bastante original.



Active Worlds

***Depois de instalar o* Virtual Worlds, *pode visitar uma cidade virtual e, inclusive, ficar aí a "morar". Tudo, obviamente, via* Internet.**

Entre num mundo Virtual

A ideia de viver e ter actividades num mundo electrónico, criado por computadores, já não é ficção científica. O conceito de realidade virtual e Internet, *explorado em vários filmes de sucesso (como* Johny Mnemmonic*), está agora ao seu alcance. Quando instalar o* Active Worlds, *entrará num mundo virtual, onde será possível fazer de tudo, desde comprar um terreno até vender coisas. E tudo via* Internet, *o que torna o programa uma forma de fazer amigos em todo o mundo.*

A entrada

Instale o programa (vai ocupar cerca de 3,5 *MB* de espaço no *HD*) e, no fim, se já estiver ligado à *Internet*, basta clicar em *Start* para que o programa seja executado. Caso contrário, clique em *Exit* e depois em *OK*. Ligue-se à *Internet*, utilizando o *dial-up*, por exemplo, e abra novamente o *Active Worlds*. Aparecerá um ecrã a solicitar o seu nome ou apelido. Escreva-o e clique em *OK*. Pronto. Você será enviado, como turista, para uma cidade virtual, chamada *Alpha World*. A cidade é uma reconstituição electrónica de um mundo real - até há um cemitério.

Turista Virtual

Como visitante, pode passear (use as setas de direcção para movimentar-se) por toda a cidade e conhecer todos os seus cantos e encantos. Durante o passeio, repare que existem algumas placas com textos. Se clicar sobre esses textos, terá acesso a outras informações, como um jornal da cidade, por exemplo.

Na barra de ferramentas, que está no topo do ecrã, estão cinco ícones que vai utilizar muito. O primeiro, é o olho,



localizado ao lado da câmera.

Quando clicar sobre ele, passa a ver as coisas na primeira pessoa. Se clicar na câmera, pode ter uma ideia geral da

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486 DX com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Circle of Fire Inc.
4 Middle Street
Suite 208 Newburyport,
MA 01985 - USA
Telefone: (001 978) 499 02 22

VALOR DO REGISTO
Cerca de 3 600$00

cidade e ver o que está a acontecer à sua volta. Os outros três ícones com perfil de um olho, são usados para posicionar a sua visão: para cima, para baixo ou visão normal (ícone do meio).

Agora, se gostar e quiser registar-se, clique no menu *Help* e, depois, em *Registration*. Depois de se registar como utilizador do *Active Worlds*, passará a ser um cidadão de *Alpha World* e terá direito a construir uma casa, fazer anúncios, ter uma caixa de correio ou, até mesmo, criar um túmulo virtual.

Como conversar

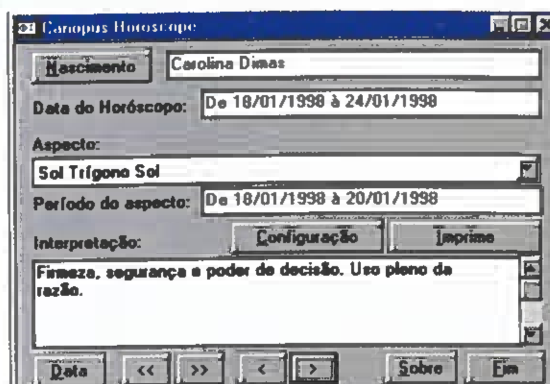
Além de passear pelo mundo virtual, pode conversar com os outros turistas ou cidadãos que estiverem ligados ao *Active Worlds*. Para isso, repare que, quando entra, recebe as boas vindas do "oficial de imigração" (a mensagem aparece na parte central do ecrã). Vá andando pela cidade e quando quiser falar com alguém, basta escrever (em inglês) a sua mensagem na linha em branco, que está perto do rodapé, e teclar *Enter*. O seu texto irá aparecer na área situada logo abaixo da zona na qual é mostrado o mundo virtual. As respostas também vão aparecer neste mesmo espaço. Dessa forma, será possível fazer amigos virtuais.



Como turista, pode visitar toda a cidade e, ainda, fazer amigos, "conversando" com as outras pessoas que também estão a visitar o* Alpha World*. Mas é preciso que esteja ligado à Internet.

Horóscopo 98

Saiba o seu horóscopo semanal para este ano, sem precisar de consultar nenhuma revista ou jornal. Basta instalar o *Horoscope*. O programa é todo em português (léxico brasileiro) e faz previsões referentes à semana que você escolher. Portanto, pode saber o seu horóscopo para qualquer semana do ano.




Leo


Aquarius

Depois de fazer a instalação, abra o programa. Dê *OK* no primeiro ecrã e depois clique no botão "Nascimento", para configurar o *Horoscope* com os seus dados (nome, data de nascimento, local). No campo "Local de nascimento", escreva a cidade e a sigla do "Estado". Depois, clique em "Busca". A latitude, longitude e fuso horário serão lançados na ficha. Dê *OK* e o programa registará os seus dados.

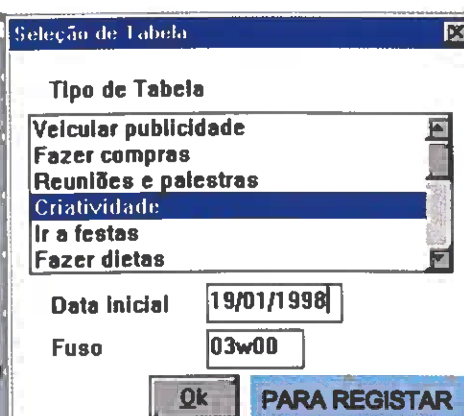
Clique no botão "Configuração" e escolha os astros que serão considerados na elaboração do horóscopo (basta clicar no quadrado ao lado do nome). Dê *OK* e a previsão aparecerá no ecrã. Daí em diante, cada vez que entrar no programa, as previsões semanais referentes aos seus dados, serão mostradas automaticamente. Se quiser mudar a data, clique no botão "Data" e depois escreva a data inicial (tem de ser sempre um Domingo) e dê *OK*. O programa faz previsões diárias seguindo a posição dos astros escolhidos. Para ver cada previsão, use a seta para baixo, que está ao lado de "Aspecto". Se quiser imprimir todas as previsões, clique no botão "Imprime". As setas < e >, deslocam o horóscopo para a semana anterior ou para a seguinte. Para sair do programa, clique em "Fim".

PARA REGISTAR
Ligue para o telefone (00 55 11 900) 78 72 41 e diga o código do produto (aparece no primeiro ecrã).
Custo da chamada: Cerca de 1 800$00

Moon Tracer

Com muitas funções e recursos, o *Moon Tracer* mostra os dias favoráveis e os desfavoráveis, conforme as fases da Lua. Todo em português (léxico brasileiro), a parte mais interessante do programa é gerar uma tabela para as actividades. Para o instalar, basta seguir as orientações no ecrã. Depois, abra o *Moon Tracer* e faça assim para o usar:

Clique no menu "Traça" e seleccione "Tabelas". Será mostrada uma lista com as actividades disponíveis para gerar a tabela (fazer compras, por exemplo). Escolha uma delas e dê *OK*. O fuso já está ajustado e a data também. A tabela será mostrada. No centro, serão mostrados os dias do mês, por ordem crescente. No lado esquerdo, aparecem os dias desfavoráveis e, no direito, os favoráveis para a actividade escolhida. Se quiser ver as tabelas coloridas, basta ir a "Opções" e clicar em "Cores". Na janela que aparece, seleccione "Colorido" e dê *OK*. Para imprimir a tabela, clique em "Traça" e depois em "Imprime". Explore os outros recursos à vontade. Como está tudo em português, não terá problemas.



PARA REGISTAR
Ligue para o telefone (00 55 11) 900 78 72 41 e diga o código do produto (aparece no primeiro ecrã).
Custo da chamada: Cerca de 1 800$00

O Jogo da Tabuada

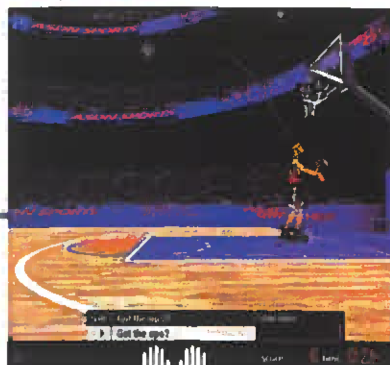
Não há maneira de a evitar. Mais cedo ou mais tarde o seu filho vai ter de aprender a tabuada. Mas com este programa, essa obrigação torna-se uma brincadeira. Todo em português (léxico brasileiro), o *Jogo da Tabuada* traz várias opções diferentes para treinar.

Escolha uma delas, *Boliche* (*Bolling*), por exemplo, e quando ela entrar, basta acertar com as bolas nos resultados correspondentes. É tudo feito com o rato (clique na bola com o botão esquerdo e arraste-a até à pista correcta). Agora, ponha o seu filho a brincar. O resto, ele vai descobrir enquanto estiver a aprender.



ONDE ENCONTRAR
Positivo
Telefone: 00 55 800 41 46 36
Preço sugerido
Cerca de 5 400$00

- Horóscopo
- Moon Tracer
- Slam Dunk
- Tabuada
- Protector de ecrã



Slam Dunk

É um teste para verificar a sua digitação. O mais interessante no programa é o modo de avaliação. Cada vez que acabar de escrever uma frase, um jogador de basquete encesta a bola conforme o seu desempenho. Quanto melhor for o resultado, mais bonito será o cesto.

O programa corre directamente do *CD-ROM*. Para começar, clique em *New Game*. No campo *Type*, irá surgir a frase que deverá digitar. Deve ser tudo igual, inclusive, as maiúsculas. Escreva-a o mais rápido possível e veja o cesto que daí resulta. Para sair, basta clicar em *Quit*.

Curiosidade: as frases a serem digitadas estão relacionadas com o basquete. Só é pena que estejam em inglês!

Protectores de ecrã





Spray Paint Screen Saver



Screen Saver – 007

O espião inglês, James Bond, personagem de uma das mais famosas séries de acção do cinema, tem agora um *Screen Saver*. Depois de configurado, o programa vai mostrar algumas imagens sobre o filme. Se o quiser usar, copie-o para o seu *PC*. Para activar o *Screen Saver*, clique, com o botão direito do rato, num lugar livre da "Área de Trabalho". Seleccione "Propriedades" e depois "Protecção de Ecrã". Localize o ficheiro *007* na lista de protecções de ecrã e clique em *OK*.

Fazer *graffities* em muros não é nada correcto. Mas, com este protector de ecrã, vai poder fazer isso no ecrã do computador. A sequência das frases que aparece é muito divertida. Você escreve uma mensagem e a personagem encarrega-se de a pintar na parede, no meio de outros textos. Não estranhe se o seu texto demorar a aparecer. É mesmo assim.

Instale o programa. No fim, aparecerá a janela de configuração. Clique em *Setup* e na coluna *Graffiti*, escreva a mensagem em *Your message here*, e dê *OK*. Pronto. Depois, é só esperar que o artista apareça no ecrã.

Conquest Earth

Mistura de jogo com protector de ecrã. Sempre que este protector de ecrã for accionado, poderá participar num jogo parecido com o famoso *Space Invaders*, um jogo de tiro, com uma nave espacial. Em *Conquest Earth*, ao invés da nave, controla-se um tanque, disparando contra alienígenas. Se quiser, instale o programa e depois configure-o.

COMANDOS
Barra de Espaços – começa o jogo e dispara os tiros.
← – move o tanque para a esquerda.
→ – move o tanque para a direita.
Esc – sai do jogo.



Test Drive4

SEM L

Teste Drive 4, *está a ser lançado para concorrer com* The Need for Speed. *Aqui, você conduz carros desportivos e tem de acelerar a fundo para vencer.*

Finalmente, chegou um jogo capaz de concorrer com o excelente The Need for Speed *(incluído na nossa edição 11). Além de proporcionar a mesma diversão do seu concorrente,* Test Driver 4 *traz um novo conceito de corrida. A ideia foi colocar, lado a lado, carros desportivos da última geração, como o* Dodge Viper 98, *com modelos clássicos, como o* Shelby Cobra, *de 1966, por exemplo, para disputarem corridas em auto-estradas de todo o mundo. Como as disputas não são em pistas de corrida, mas em auto-estradas comuns, tenha cuidado para a polícia não estragar a sua diversão, perseguindo-o por excesso de velocidade.*

Na versão colocada no *CD-ROM*, estão disponíveis dois modelos (o *Dodge Viper* e o *Shelby Cobra*) e você vai correr numa estrada pelo interior de Inglaterra. Um dos pontos fortes do jogo são os detalhes usados na reconstituição de carros e cenários. Só para ter uma ideia, o realismo é tanto que, quando se trava, a luz traseira acende e o pneu deixa marcas de borracha na pista.

Mas atenção: apesar dos toques realistas, não pense que *Test Driver 4* é um simulador como os outros que têm andado por aí. Aqui, pode bater, capotar, derrapar... Enfim, fazer de tudo sem que o carro sofra qualquer arranhão.

A corrida é disputada em auto-estradas comuns. Os fãs dos automóveis até vão adorar a apresentação do jogo, na qual aparece um Corvette (abaixo).



SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 Mhz com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Electronic Arts

DISTIBUIDOR
Lusomundo

TELEFONE
(01) 318 73 06

PREÇO SUGERIDO
9 990$00

IMITES

Prepare-se para acelerar

Test Drive 4 corre directamente do *CD-ROM*, dispensando instalação. Mas é preciso ter o *DirectX* instalado, para que o jogo funcione correctamente (veja o item "Perguntas Genéricas", em "Antes de Pedir Ajuda", no *CD-ROM*, para saber como proceder).

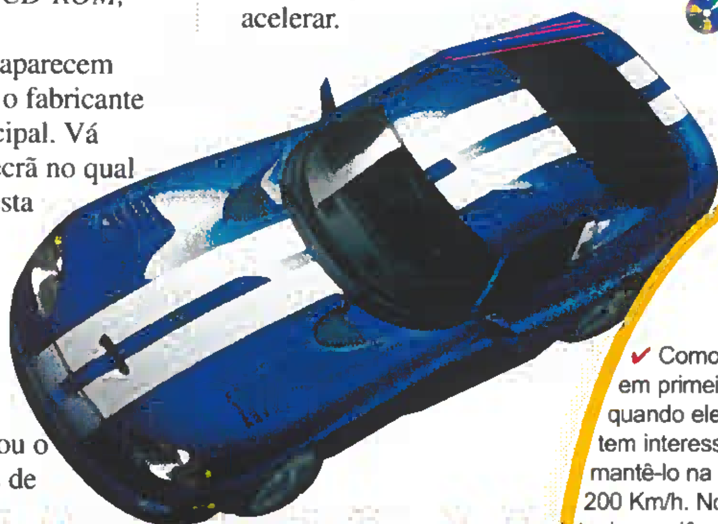
Quando se abre o jogo, aparecem algumas informações sobre o fabricante e depois surge o menu principal. Vá dando *Enter* até chegar ao ecrã no qual deve escolher o trajecto. Nesta versão, só está disponível o primeiro (mas nada impede que dê uma vista de olhos nos outros).

No próximo ecrã, é possível seleccionar o carro que quer conduzir (o *Viper* ou o *Shelby Cobra*). Use as setas de direcção para fazer isso e aproveite para "ver" os carros que vêm no jogo completo. No fim, tecle *Enter*.

No ecrã que aparece, escolha o tipo de mudanças que quer utilizar: automático (lado esquerdo) ou manual (lado direito).

Depois de fazer isso, carregue em *Enter*. Espere um bocado e comece a acelerar.





Nesta versão, pode escolher entre conduzir um* Dodge Viper 98 *(ao lado), ou um* Shelby Corby 1966, *numa auto-estrada pelo interior de Inglaterra.



Comandos

→ – vira para a esquerda.
← – vira para a direita.
↑ – acelera.
↓ – trava.
Barra de espaços – travão de mão.
A – aumentar a mudança (troca manual).
Z – reduzir a mudança (troca manual).
X – buzina.
ESC – pausa o jogo.
F1 – muda o tamanho do ecrã.
F4 – troca a visão da câmera.

Dicas para manter o pé a fundo:

✔ Como sempre, o ideal é chegar em primeiro. Controlar o carro quando ele está a andar devagar não tem interesse nenhum. O problema é mantê-lo na pista depois de ultrapassar os 200 Km/h. No início será difícil, portanto, tenha paciência. Só muito treino o irá ajudar.

✔ Utilize primeiro as mudanças automáticas e depois passe a usar as manuais.

✔ Evite passar muito rápido ao lado das viaturas da polícia. Caso contrário, elas sairão em sua perseguição.

✔ Quando aparecerem carros lentos à sua frente, use a buzina para pedir autorização para ultrapassar.

✔ Tente manter-se no lado certo da pista (em Inglaterra, é no lado esquerdo). Utilize a outra pista só para ultrapassagens, e, mesmo assim, tenha cuidado para não provocar um acidente.

No Mundo do

Roubar carros é a sua missão em GTA. Um jogo divertido que está a ser comparado com o polémico e, em alguns países, proibido, Carmageddon.



No jogo, roubar os carros é muito fácil. Basta chegar perto do que escolheu e carregar em Enter. Imediatamente, sairá a conduzir.

Torne-se um fora-da-lei e sinta toda a adrenalina que a vida do crime pode proporcionar. Mas, como é óbvio, só no ecrã do computador. Roubar carros é a sua principal tarefa em GTA(Grand Theft Auto)*. Um jogo que está a ser comparado com o polémico* Carmageddon, *que foi proibido em alguns países, mas não em Portugal (leia a notícia na página 8). Na verdade, ambos são politicamente incorrectos, pois exaltam à violência. No entanto, infelizmente,* GTA *parece-se mais com a vida real. O principal é nunca esquecer-se de que tudo não passa de ficção e que estes jogos foram criados apenas com o objectivo de divertir e de não fazer proliferar a violência.*

Não se esqueça: um bom ladrão é aquele que não deixa pistas. Por isso, durante o jogo tente ser um cidadão comum e, como tal, não ande por aí a matar tudo e todos.

Começar o jogo

O jogo corre directamente do *CD-ROM,* mas é muito exigente quanto à configuração do computador. Aqui na redacção, tivemos dificuldades em alguns casos, que, no entanto, foram resolvidos executando o jogo a partir do *DOS.*



Se não conseguir correr o jogo, vá até ao botão "Iniciar" e clique em "Encerrar". Na janela que aparece, escolha a opção "Reiniciar o computador em modo MS-DOS" e escreva a seguinte sequência de comandos na *prompt* do *DOS:*
`C:\WINDOWS>D: <ENTER>`
(ou no lugar do D:, a letra correspondente à *drive* do seu *CD-ROM*).

Crime



D: \>CD\JOGOS\GTA <ENTER>
D: \JOGOS\GTA\>GTA <ENTER>

Pronto, o jogo deverá correr. Se mesmo assim o problema persistir, consulte o item "Disco de Boot", no "Antes de Pedir Ajuda" do *CD-ROM*. Pode ser uma outra saída para executar o *GTA*.

Ao abrir o jogo, surge o ecrã do menu. Escolha *Run GTA* e espere que o jogo seja carregado. No ecrã seguinte, clique em *Play*. E, no próximo, escolha a sua personagem, usando as setas de direcção para a esquerda e para a direita. Carregue duas vezes em *Enter* e espere mais um bocado para começar a jogar.

Os primeiros assaltos

Nesta versão, acontece tudo numa cidade americana chamada *Liberty City*. Você trabalha para um gangster chamado Buddy. E recebe as instruções sobre o "serviço" a ser realizado, através de telefones públicos. Chegue-se perto de um carro e carregue na tecla *Enter*. O carro será roubado. Procure agora os telefones públicos, para receber novas instruções. Basta seguir a orientação da seta amarela, que aparece no meio do ecrã. Sempre que uma missão for completada, a seta apontará para a próxima.



Quando encontrar o telefone, pare o carro (carregue na barra de espaço), desça (tecle *Enter*) e ande em direcção a ele. Espere que apareça a mensagem da missão no rodapé do ecrã. A primeira, é muito simples: roubar um carro abandonado e livre de qualquer suspeita. Siga a seta amarela até encontrar um carro azul, parado numa viela. Agarre-o e siga novamente para o telefone. Buddy irá passar para outra missão mais perigosa: roubar uma moto pertencente a um grupo de motoqueiros. Continue a seguir a seta amarela e agarre a moto. Aqui, convém dar-lhe uma dica: os motoqueiros são, realmente, bravos, portanto, fuja da forma mais rápida que conseguir.

Vá sempre seguindo a seta, para completar as missões. Tente misturar-se com o resto da população e evite atropelar inocentes. Se isso acontecer, a polícia passará a segui-lo.

Como esta é uma versão de demonstração, só será possível jogar seis minutos. Depois, é preciso começar de novo. E, apesar do jogo não ser politicamente correcto, a jogabilidade e realismo das situações garantem o divertimento.

Comandos

→ – vira para a esquerda.
← – vira para a direita.
↑ – anda para a frente.
↓ – anda para trás.
Barra de espaços – trava.
Enter – entra e sai do veículo.
Ctrl – dispara.
X – troca de arma.
ESC – sai do jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95 ou DOS
Pentium com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
BMG INTERACTIVE

OBSERVAÇÃO
Até ao fecho desta edição, este jogo ainda não era distribuído em Portugal.

Jogos

Links98

Acerte a s



Mesmo que o golfe não seja o seu desporto preferido, veja o Links. Certamente que vai ficar encantado com a qualidade gráfica.

Se não se preocupar muito com os vários comandos para controlar a bola, conseguirá jogar e divertir-se enquanto "passeia" por belas paisagens.

A maioria das pessoas ao saberem que este jogo é um simulador de golfe, nem querem olhar para ele. E, o pior é que ele é realmente um simulador. Logo, tem dezenas de comandos, opções e configurações. A jogabilidade é péssima. Para dar uma tacada, é necessário regular mais comandos do que para fazer descolar um avião de combate.

Por isso, você deve estar a questionar-se: então por que é que o colocaram na revista?

A resposta é muito simples e clara: o jogo é uma verdadeira obra de arte em termos de imagens gráficas. O realismo e a perfeição das imagens são tão elevados que a dificuldade em regular os comandos é superada pela beleza das paisagens.

Links não é um jogo novo. Já teve versões anteriores também consagradas pela beleza das imagens. Se estiver disposto a ver belas paisagens, arrisque, pois vale a pena. No máximo, vai acabar no meio da floresta a procurar uma bola perdida!

Os preparativos

Instale o *Links98* (é preciso ter 28 *MB* de espaço livre no *HD*) e, no fim, clique em *Continue*, para entrar no jogo. Como a qualidade gráfica é elevada, a exigência em termos de configuração do computador também o é. Por isso, se ele demorar para carregar os ecrãs, não estranhe. Quando o programa abrir, faça assim para chegar ao campo de golfe:



Ao entrar no jogo, surgirá uma mensagem. Escolha *Yes* e depois dê *OK*. No ecrã seguinte, clique em *Play Golf*.



Clique em *Continue* e, no próximo ecrã, seleccione *Stroke*. Aparece o ecrã no qual se escolhe o jogador. Nesta versão, é possível jogar apenas com a personagem Mike.

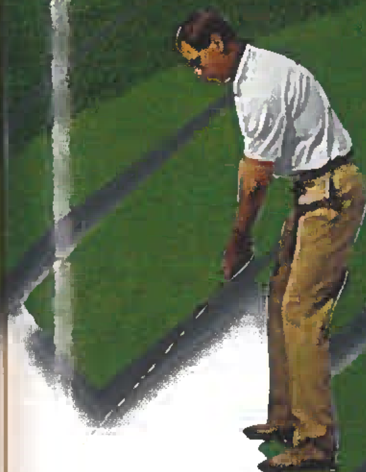


Dê dois cliques sobre o nome, mostrado na lista *Players*. Agora, basta clicar em *Start* e pronto. Irá para o campo.

Acertar nos buracos

Como já foi mencionado, a quantidade de comandos é imensa. Por isso, para simplificar, vamos explicar apenas como se bate a bola. Com estas dicas, vai conseguir acertar nos buracos. Mas, poderá demorar mais de dez lances para conseguir esse feito. Veja como fazer isso e tente acertar a sua tacada.

ua Tacada





Para começar a jogar, dê um clique na bola de golfe, que aparece no meio do ecrã. Depois, clique novamente sobre ela e pronto. O jogador vai dar a tacada.



Cada vez que acabar uma jogada, clique em *Continue*, no ecrã que aparece, para ir para o próximo buraco.



Quando estiver muito distante do buraco, clique com o rato sobre a bola e mantenha-o pressionado até a faixa amarela atingir o risco verde no disco. Depois, solte o botão. Ao fazer isso, a bola irá mais longe.



Quando chegar ao próximo buraco, automaticamente, os comandos da bola que estão no centro, serão trocados para efectuar tacadas mais fracas. Agora, quanto mais perto da faixa soltar o botão, maior será o efeito da bola. Portanto, liberte o botão até achar que já é suficiente para acertar no buraco (solte o botão dando um duplo clique).



Para aceder aos outros comandos, arraste o rato até à parte inferior do ecrã. Será mostrado um menu. Se quiser tentar usá-los, vá clicando sobre cada um, para ver o que acontece. Até tem uma opção para regular a distância entre os pés do jogador.



Para sair do jogo, active o menu na parte inferior e depois clique na ícone menu (no canto direito). Surgirá um ecrã com várias opções. Clique em *End Game*, depois em *Yes* e, no próximo ecrã, em *Exit*. 

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
486DX2 com
8 MB de RAM

PRODUTOR
AcessSoftware

OBSERVAÇÃO
Até ao fecho desta edição, este jogo ainda não era distribuído em Portugal.

NBA Action 98

Neste jogo, vai sentir toda a emoção de jogar uma partida com as feras da NBA, a liga americana de basquete.

É CESTO!

Quem gosta de basquete e acompanha os jogos da famosa liga profissional americana, vai adorar NBA Action 98. *O jogo reproduz pormenores muito interessantes, como, por exemplo, a cor de cabelo de Dennis Rodman, um dos astros dos* Chicago Bulls, *o campeão da última temporada. Já para quem não gosta deste tipo de desporto, o jogo é apenas mais um. Isso mesmo, o* NBA *não traz nenhum tipo de inovação e, portanto, apenas os fanáticos vão gostar. A acção e a jogabilidade são óptimas, porém, a resolução gráfica deixa a desejar.*

O aquecimento

Esta parte é um bocado demorada. O jogo é exigente e demora a ser instalado e a correr (ocupa cerca de 13 *MB* de espaço no seu *HD*). Portanto, tenha paciência. Depois de começar a instalação, clique em *Setup*, e, em seguida, em *Next*. No fim, será criado um ícone para o



jogo, no botão "Iniciar".

Ao abrir o *NBA*, seleccione a opção *Exhibition* e carregue em *Enter.* No ecrã seguinte, tecle novamente *Enter.* Na próxima janela, é preciso escolher a equipa com que vai jogar. Nesta versão, estão disponíveis os *Chicago Bulls* e os *Utah Jazz.* Use a seta de direcção para cima ou para baixo e faça a escolha. Depois, carregue em *Enter.* Agora, espere e ajude a sua equipa a derrotar o adversário.



Durante a partida

A primeira e mais importante dica, durante a partida, é não ficar a prender muito a bola, pois, rapidamente, um adversário irá tentar roubá-la. Uma táctica que funciona muito bem é a saída rápida de bola. Tente fazer o máximo de passes que conseguir. Isso facilitará o seu avanço até ao cesto adversário.

Na hora de marcar um lance livre, decorrente de falta, tenha atenção para posicionar a bola na orientação vertical e horizontal (no canto do ecrã), assim como no centro da cruz. Se quiser parar a bola, use a tecla de lançamento (ver *Comandos*).

O mais importante é vencer. Portanto, faça o maior número de pontos que conseguir. Arrisque cestos de três pontos, pois eles não são difíceis de obter.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Sega Entertainment

DISTRIBUIDOR
Ecofilmes

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
9 990$00

A NBA

A *NBA* é o maior e mais famoso campeonato de basquete do mundo. As melhores estrelas e salários do basquete mundial, estão lá. Só para ter uma ideia, Michael Jordan, o maior e melhor jogador da Liga, recebeu, o ano passado, da sua equipa, os *Chicago Bulls*, mais de 5 milhões e 400 mil contos.

São 29 equipas a competir por um título que exige dezenas de vitórias para ser alcançado. As disputas são empolgantes e os lances espectaculares. Até há duas olimpíadas, os jogadores que participavam na *NBA* (portanto, profissionais), não podiam competir na disputa olímpica de basquete. Porém, desde a olimpíada de Barcelona, essa regra foi eliminada, e os Estados Unidos passaram a dominar o basquete mundial. Por isso, a selecção olímpica dos Estados Unidos, foi apelidada de "Dream Team" (algo como *Equipa de Sonho*).



Comandos

Os comandos são simples e diferentes para quando a sua equipa está no ataque ou na defesa. Veja-os abaixo:

Defesa
←→↑↓ – movimentam o jogador.
X – muda de jogador.
Z – salta para tentar fazer o bloqueio.
C – tenta roubar a bola ao adversário.

Ataque
←→↑↓ – movimentam o jogador.
X – passa a bola.
Z – ajuda a aplicar o drible.
C – lança a bola para o cesto.



Uma boa táctica é não prender muito tempo a bola. Uma saída rápida, confunde o adversário, e aumenta as suas hipóteses de marcar pontos.

Jogos

Gubble II

É preciso r

Apesar de, aparentemente, parecer simples, Gubble II exige bom raciocínio para superar os obstáculos e escapar ao labirinto.



O objectivo do jogo é retirar todos os parafusos e porcas que encontrar no labirinto. Para fazer isso, é preciso que antes apanhe as ferramentas. Basta passar sobre elas (use as setas de direcção) e depois sobre os objectos.

Pode parece um bocado infantil à primeira vista, mas quando começar a jogar vai gostar. Gubble *chega agora à segunda versão e traz mais desafios que vão testar a sua habilidade e raciocínio. O jogo é um verdadeiro quebra-cabeças electrónico.*

Na primeira versão de *Gubble* (distribuída na edição n.º 4 do *Mundo do CD-ROM*), o objectivo era ajudar o pequeno *Gubble D. Gleep*, o irmão mais novo de uma família extraterrestre que, a sonhar, imagina estar preso num estranho mundo controlado por robôs. Aí, a missão era remover o máximo de parafusos e porcas encontrados pelo caminho, usando as ferramentas que aparecem durante o percurso.

Nesta versão, o objectivo do jogo não mudou. *Gubble* continua preso ao sonho com a mesma missão de desaparafusar tudo o que encontrar.

As novidades estão nas habilidades do pequeno herói: agora, ele é capaz de voar e de agachar-se. Além disso, as fases estão maiores, e o número de



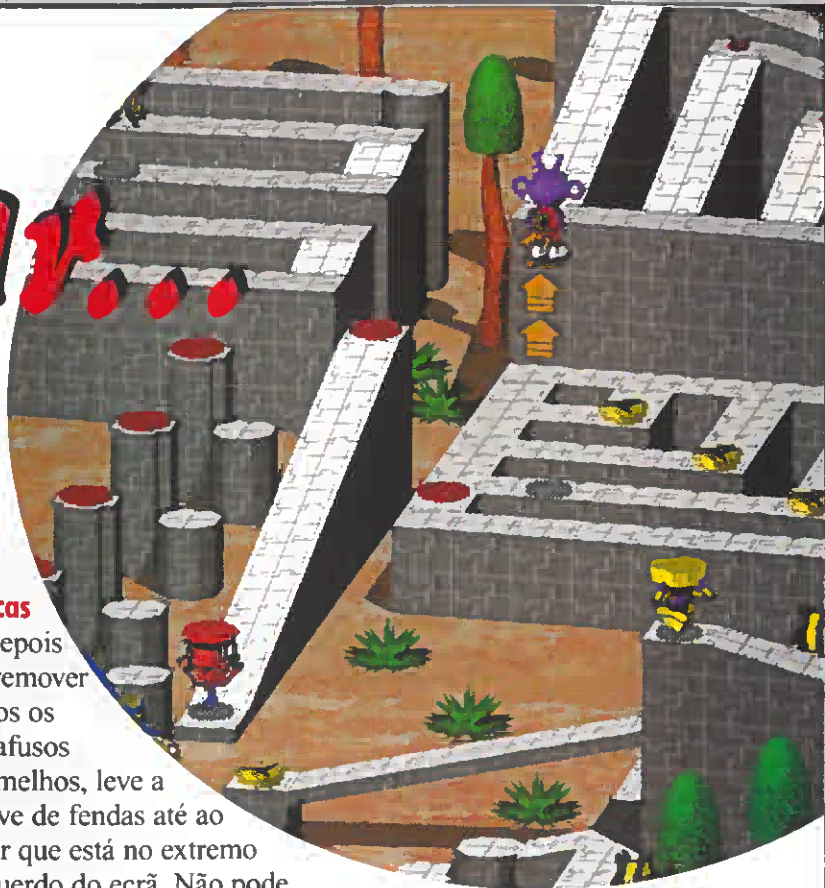
ferramentas e inimigos aumentou, tornando o desafio muito mais fascinante.

Entrar no labirinto

O jogo deve ser instalado. Clique em *Setup* e depois em *Continue*. No fim, o grupo *Gubble 2 Alpha* será criado no botão "Iniciar". Mas é preciso ter o *DirectX* instalado, caso contrário, o jogo não vai correr. Se não tiver, consulte o item "Perguntas Genéricas", dentro de "Antes de Pedir Ajuda", no *CD-ROM*, e veja como fazer a instalação. Depois de fazer isso, abra o jogo (através do ícone *Gubble 2 Alpha*).

aciocinar...





Uma boa táctica para fugir dos robôs, é usar as plataformas voadoras que aparecem durante o percurso.

Para começar a jogada, clique em *Start Game* e, a seguir, carregue na barra de espaço. O desafio irá começar. Além de remover todos os parafusos e porcas encontrados pelo caminho, é preciso também escapar do labirinto, procurando um trajecto que leve *Gubble* a todos os parafusos e ferramentas.

Vá andando (usando as setas de direcção) e, quando passar sobre uma ferramenta, ela será apanhada. Agora, basta ir em direcção aos parafusos para os extrair automaticamente. Quando todos eles forem removidos (não pense que é fácil), o jogo acaba e você terá de começar tudo novamente.

Dicas

✓Depois de remover todos os parafusos vermelhos, leve a chave de fendas até ao pilar que está no extremo esquerdo do ecrã. Não pode carregá-la para outro lado. Por isso, abandone-a e salte para os pilares pequenos, usando a barra de espaço. Agarre na segunda chave de fendas e leve-a até ao pilar mais alto (ela vai ajudá-lo a saltar esse obstáculo).

✓ Você ficará no fogo cruzado dos robôs. Repare que os pilares de ambas as pontas são muito altos e a personagem não conseguirá saltar sobre eles. A melhor saída para escapar aos tiros é subir para o pilar da direita, e saltar sobre uma plataforma voadora, que fica a movimentar-se entre os dois pilares. O resto é consigo. Prepare-se, pois, em alguns casos, é necessário pensar, e muito...



COMANDOS

←→↑↓ – movimentam a personagem.

Barra de espaços – salta.

F – voa.

S – pára.

D – agacha-se.

P – pausa o jogo.

ESC – sai do jogo.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 8 MB de memória RAM

PRODUTOR
Actual Entertainment
1030 E. El Camino Real
101 - Sunnyvale, CA
94087 USA
Telefone: (001 408) 654 79 50
Fax: (001 408) 654 03 99
www.ActualEntertainment.com

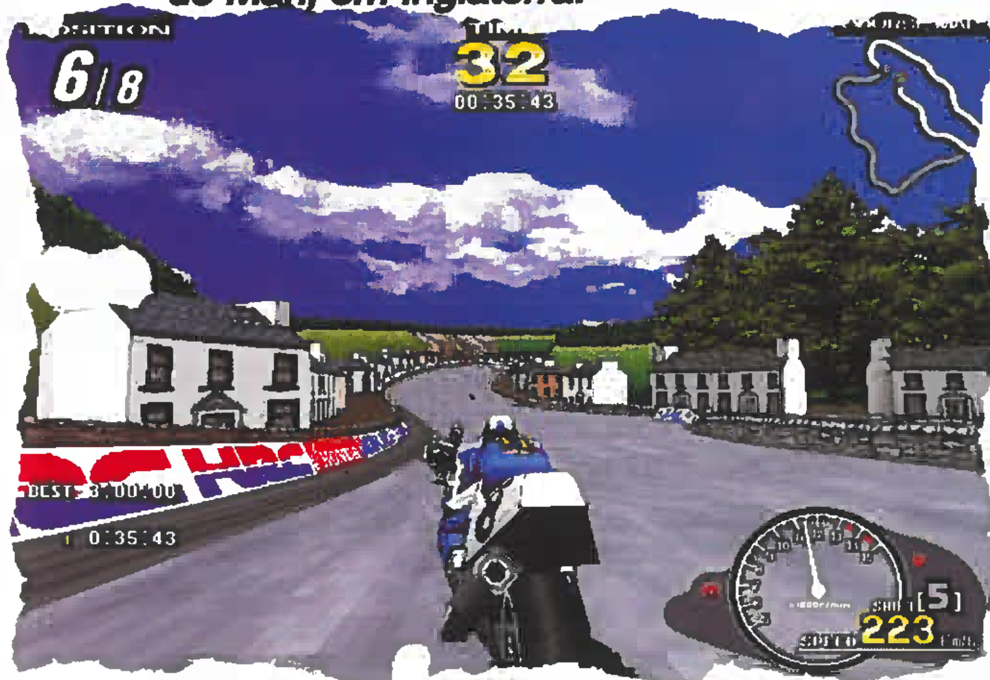
OBSERVAÇÃO
Este jogo ainda está em fase de acabamento. A produtora promete o lançamento para o primeiro semestre de 98.



Manx TT

Alta Rotação

Conduza uma fantástica moto e participe numa das mais badaladas corridas na Ilha de Man, em Inglaterra.



Comandos
X – acelera.
Z – trava.
C – troca a visão da câmera.
← – vira para a esquerda.
→ – vira para a direita.
↑ – aumenta a mudança.
↓ – reduz a mudança.
ESC – sai do jogo (carregue nesta tecla e depois clique em *Exit*).

Conduzir a moto é muito fácil. Basta carregar na tecla X e começar a acelerar.

SISTEMA MÍNIMO
Windows 95
Pentium 90 com 16 MB de memória RAM

PRODUTOR
Sega Enterprises

DISTRIBUIDOR
Ecofilmes

TELEFONE
(056) 830 62 00

PREÇO SUGERIDO
7 990$00

A *prova* Tourist Trophy, *de motociclismo, disputada na Ilha de Man, em Inglaterra, desde 1905, tornou-se um jogo de computador. Para quem não sabe, esta competição é realizada num longo circuito, por ruas e estradas, e atrai pilotos de todo o mundo, para ver quem é o melhor nessa categoria.*

Você também vai poder participar mas no ecrã do seu computador, jogando *Manx TT*. O jogo não tem muitos segredos. É fácil de pilotar e isso reduz as hipóteses de cair. Basta instalá-lo e começar a acelerar.

Acelerar ao máximo

A instalação é muito simples. Basta clicar em *Setup* e ir dando *Next* (vai ocupar 28 *MB* de espaço no seu *HD*).

Abra o jogo através do ícone criado no botão "Iniciar". Tecle *Enter* e aceda ao menu principal. Seleccione a opção *Arcade* e dê novamente *Enter.* Depois, escolha o tipo de transmissão da moto: automática (*AT*) ou manual (*MT*), usando o rato. Agora, espere pelo sinal verde e comece a acelerar (ver *Comandos*).

Os adversários

Você vai competir com outros sete pilotos. O objectivo é ultrapassar o máximo de competidores e assim fazer o melhor tempo possível. Uma boa dica é usar um comando, chamado *Hold Bank*, accionado através da tecla *Ctrl*, o qual funciona assim: quando estiver a meio de uma curva, pressione a tecla *Ctrl*. O guiador da moto será travado no ângulo de inclinação em que você estiver. Isso facilita as coisas quando tiver de fazer a curva. Ao clicar para o lado contrário da curva, o comando será cancelado. 

Navegue pela informática sem perder o rumo!

Assine já por 1 ano,

e receba um IP-ROM - um CD com 10 dias de ligação instantânea e gratuita à Internet.



Recorte ou fotocopie o cupão e envie para:
Mundo do CD-ROM
Remessa Livre nº 11062
1032 LISBOA CODEX

○ **ASSINO A 1 ANO POR APENAS 8.900$00 – RECEBO CADA EXEMPLAR POR APENAS 740$00**

Campanha válida até 31 de Março de 1998, para Portugal Continental e Ilhas. Stock limitado.

IDENTIFICAÇÃO

Nome ....

Morada ....

Localidade .... Código Postal ....

Telefone .... Profissão ....

Se deseja receber a revista noutra morada indique:

Morada ....

Localidade .... Código postal ....

FORMA DE PAGAMENTO

○ Autorizo débito no cartão: VISA ○ ○ ○

nº ○○○○ ○○○○ ○○○○ ○○○○ Validade ○○ ○○

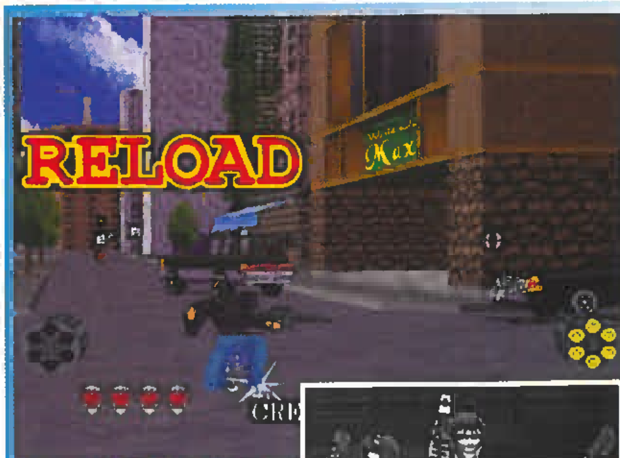
○ Junto cheque à ordem de Volta ao Mundo, S.A.

B-CD17-CD

Data ○○ ○○ ○○ Assinatura ....

NOTA: Os dados recolhidos são processados automáticamente e destinam-se à gestão da sua assinatura e apresentação futura de novas propostas. O seu fornecimento é facultativo. Nos termos da lei é garantido ao cliente o direito de acesso aos seus dados e respectiva actualização. Se não desejar receber outras propostas comerciais, assinale aqui. ○





Virtua Squad 2

Rambo torna-se minúsculo perto dos heróis de *Virtua Squad 2*. Este é mais um sucesso das máquinas de vídeo, que foi importado para *PC*. A missão é muito simples: matar todo o tipo de inimigos que aparecerem à sua frente. E olhe que são muitos. A instalação é muito simples. Clique em *Install*, *Continue* e *OK*, por esta ordem, para que o jogo seja instalado (será criado um grupo *Virtua Squad2*, no botão "Iniciar"). No fim, escolha *Play*, para jogar. Vá dando *Enter*, nos ecrãs que aparecem e, depois, clique em *Beginner*. A mira da sua arma será representada por um pequeno círculo azul que se movimenta quando mexer no rato. Além disso, um círculo colorido (uma outra mira) vai mostrar onde estão os inimigos. Depois, é só apontar e disparar, usando o botão esquerdo do rato. Quando precisar de recarregar a arma, dê dois cliques no botão direito. Se o jogo correr muito devagar, carregue em *Alt+Enter*, para que seja executado numa janela. Para sair, pause o jogo (carregue em *Enter*), depois tecle *Alt* e, no menu *Game*, escolha *Exit Game*.

Dica: tenha cuidado para não atingir os reféns que cruzam o caminho a qualquer instante.

ONDE ENCONTRAR
Ecofilmes
Telefone: (056) 830 62 00
Preço sugerido
4 990$00

Daytona USA Deluxe

A mais famosa corrida de *Stock Cars* dos Estados Unidos ganhou uma nova versão para jogo de computador. Agora, com maior qualidade nas imagens gráficas, a versão aproxima-se mais da original, a das máquinas de vídeo.

Instale o jogo, clique em *Setup* e depois vá teclando em *Next*. Será criado um ícone no menu "Iniciar". Abra o jogo e, no primeiro ecrã, carregue em *Enter*. Irá para o menu "Opções". Seleccione



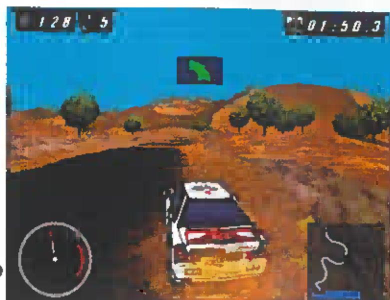
Arcade e dê *Enter*. Nesta versão, está disponível a pista *Dinosaur Canyon*. Dê novamente *Enter* e passe para o ecrã de selecção do carro. Escolha um dos modelos (*Hornet* e *Gallop*) e carregue em *Enter*. Seleccione o tipo de mudanças: *AT* (automáticas) ou *MT* (manuais).

Pronto, agora já dá para regular o carro. Faça os ajustes que quiser, usando as setas de direcção, e tecle *Enter*, para começar a acelerar. Espere pela contagem regressiva e ... pé na tábua.

Comandos:
X – acelera.
Z – trava.
←→ – movimentam o carro.
↑ – aumenta a mudança.
↓ – reduz a mudança.
C – muda a visão da câmera .
ESC – sai do jogo (vá carregando nesta tecla até chegar ao menu principal e clique em *Exit*).

ONDE ENCONTRAR
Ecofilmes
Telefone: (056) 830 62 00
Preço sugerido
9 990$00

Rally Championship



Depois do espantoso sucesso, *Rally Championship* ganhou uma versão completamente traduzida em português. Na edição n.º 7 publicamos a versão em inglês. Agora, pode ver como ficou o jogo com todos os textos, menus e diálogos traduzidos em português.

Para quem não sabe, numa competição de rali, o objectivo não é, necessariamente, ultrapassar o maior número possível de adversários. Neste tipo de corrida, ganha quem tiver a melhor média de velocidade no troço percorrido. Por isso, evite capotar e bater muito com o seu carro.



A jogabilidade é muito boa e os pormenores do jogo são da melhor qualidade. Ao travar, a luz traseira acende, já para não falar da poeira levantada quando o carro passa por um troço de terra.

O jogo corre directamente do *CD-ROM* e basta seguir as instruções do ecrã para começar a acelerar. Para sair do jogo, volte ao menu, teclando *P*, e siga as orientações do ecrã.

Comandos:
Z – vira para a esquerda.
X – vira para a direita.
['] – acelera.
[/] – trava.
C – muda a visão da câmera.
P – pausa o jogo e activa o menu principal

ONDE ENCONTRAR
Ecofilmes
Telefone: (056) 830 62 00
Preço sugerido
8 995$00



Sonic 3D Blast

Sonic aderiu ao *3D*. Um dos mais famosos heróis dos jogos de vídeo, embarca na onda das três dimensões. Neste novo jogo da série, o nosso herói protector dos animais silvestres, continua a sua eterna missão de salvar os bichos da floresta, chamados *Flickies*, do malvado *Robotnik*.



O jogo corre directamente do *CD-ROM* e o objectivo continua o mesmo: recolher o maior número de anéis possíveis. No entanto, para passar de fase é preciso também recolher os pequenos *Flickies*, que aparecem quando se destroem os robôs inimigos.



Depois de recolher cinco animais, corra em direcção a uma espécie de anel flutuante e salte para perto da parte vermelha. Use as setas de direcção para movimentar-se e a barra de espaço para saltar.

Mantendo a tecla *B* pressionada durante alguns instantes, *Sonic* ganha velocidade e, ao soltá-la, ele andará a alta velocidade.

Para sair do jogo, tecle *Alt+F4*.

ONDE ENCONTRAR
Ecofilmes
Telefone:
(056) 830 62 00
Preço sugerido
11 990$00





Guia do CD-ROM

Aqui, apresentamos alguns dos principais títulos em CD-ROM disponíveis no mercado português. Decidimos publicar o número de telefone dos distribuidores porque, embora eles não vendam directamente ao público, podem indicar-lhe o revendedor mais próximo da sua residência. Os preços são recomendados por eles.

GUIA DO PRIMEIRO EMPREGO
(PORTUGUÊS)
FORUM MULTIMÉDIA
GRUPO FORUM
(01) 313 82 00
7 900$00



Didáctico. Um guia fundamental sobre a melhor forma de encontrar emprego ou de começar um negócio. A informação está condensada em cinco tópicos: Mundo Empresarial, Útil e Prático, Apoios, Mais Valias e Legalidades, nos quais, entre outras coisas, encontra a legislação sobre esta matéria; pistas sobre ideias para criar negócios e dicas acerca das melhores formas de procurar emprego.



JEDI KNIGHT
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
LUCAS ARTS
PORTIDATA
(01) 412 10 67
9 990$00

No estilo *Doom*, o objectivo é incarnar o espírito do mercenário Kyle Katarn e tornar-se um espião ao serviço dos rebeldes, infiltrado no Império inimigo. Depois, é preciso usar todos os poderes da força (ao todo, são quatro) para sair são e salvo da luta contra os inúmeros soldados que estão ao serviço do Império. Demo na edição n.º 15.



POSTAL
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
TAKE 2
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
9 150$00

Violento, muito violento mesmo. A acção deste jogo decorre numa agência dos correios, na qual, subitamente, um cidadão resolve começar a disparar contra tudo e todos. O essencial é disparar, nunca deixar de disparar, pois os inimigos são perigosos e não facilitam nada. E quem não mata ... morre.



SODA OFF-ROAD
(MANUAL EM PORTUGUÊS)
SIERRA
INFORJOGOS
(01) 812 84 45
6 750$00

Uma deliciosa corrida ao volante de um simpático "dune-buggy". A prova está repleta de obstáculos, há lama por todo o lado, e os seus adversários vão tentar a todo o custo pô-lo fora da corrida. Mas, com muita cautela e perícia nos comandos, a vitória será sua. Além disso, existem muitas opções para configurar o carro a seu gosto. Demo na edição n.º 15.



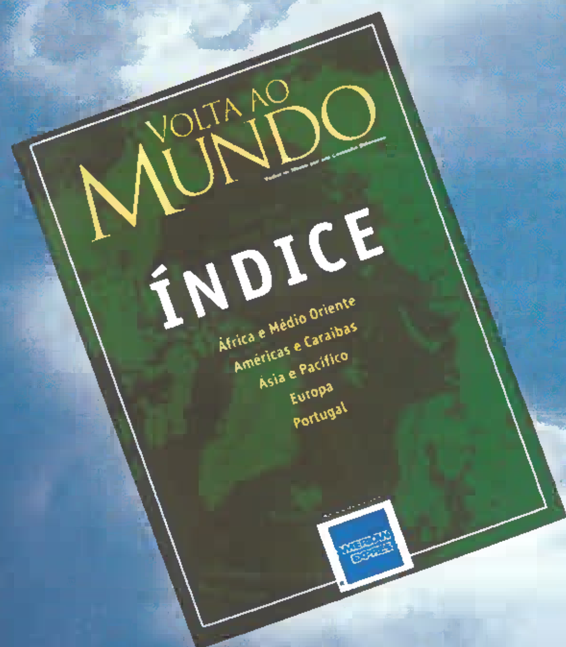
ROUTE 66 CODES
(PORTUGUÊS)
PORTO EDITORA MULTIMÉDIA
PORTO EDITORA
(02) 606 28 13
9 900$00

Ideal para quem costuma viajar e quer planear a rota que vai percorrer. Para calcular a distância da viagem, basta indicar os pontos de partida, chegada, os locais de paragem, a velocidade, preço e consumo da viatura. Depois, o programa apresenta a rota mais curta, rápida e económica, para efectuar esse percurso.

Para Nunca Perder o Rumo...

Este mês, com a sua VOLTA AO MUNDO, irá encontrar um prático índice organizado pelas várias regiões do Mundo. Se o seu sonho é acordar nas Seychelles, passar o dia nos Estados Unidos, ou adormecer no Butão, saberá sempre que revista procurar.





DAS GRANDES REPORTAGENS AOS SIMPLES APONTAMENTOS, ENCONTRE SEMPRE O CAMINHO CERTO PARA AS MAIS SURPREENDENTES DESCOBERTAS.

EDITORA VOLTA AO MUNDO

Todos os Meses por um Caminho Diferente

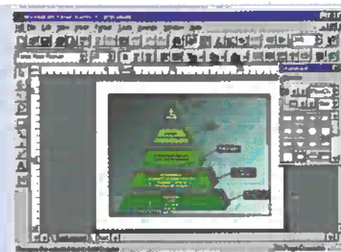
O CD-ROM e a Revistinha são partes integrantes desta edição.
Se faltarem, peça-os no seu ponto de venda.



Veja alguns destaques CD-ROM

Todos com instruções de uso

Aplicativos



Flow Charter: crie qualquer tipo de diagrama ou fluxograma. Óptimo para melhorar as suas apresentações na empresa ou na escola

Money Talks: controle as suas despesas e a conta bancária. Permite imprimir relatórios das transacções de dinheiro, na forma de gráficos. Programa em português



Turbo Browser: visualizador de ficheiros que permite ver, facilmente, imagens, assistir a vídeos ou ouvir ficheiros sonoros

Jogos

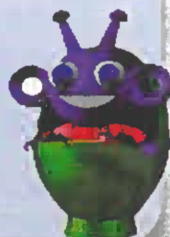
Grand Theft Auto (GTA): jogo politicamente incorrecto no qual deve roubar carros e cumprir missões ilegais





Sonic 3D Blast: nova aventura em 3D com o porco-espinho da SEGA

Virtua Squad2: torne-se um polícia e elimine todos os assaltantes que encontrar pela frente



Gubble 2: nova versão deste engraçado quebra-cabeças que vai desafiar o seu raciocínio

Entretenimento



Active Worlds: programa de Internet, no qual poderá visitar uma cidade virtual, realizando uma série de actividades, inclusive, fazer amigos

Screen Saver 007: protector de ecrã com imagens dos filmes de James Bond, o famoso agente 007

